R$ 3,00 ANO 2 Nº 16 JUNHO 1995
MAC MANIA
A PRIMEIRA REVISTA DE MACINTOSH DO BRASIL
BOOKMAKERS
VÍDEO DIGITAL
TRANSFORME SEU MAC EM UMA ILHA DE EDIÇÃO
TESTAMOS OITO SCANNERS DE MESA
OPI: POUPE TEMPO E GANHE ESPAÇO
A APPLE CHEGA FINALMENTE NO BRASIL

AS CARTAS NÃO MENTEM

PREZADO SR. HEINAR

Eu trabalho com Mac já há 4 anos em agência de publicidade. Lá nós temos 19 Macs, entre Powers, Quadras, Centris e Classics. Isto porque além de utilizarmos os computadores para o trabalho de DTP, eu decidi informatizar toda a empresa com Macintosh.

Até hoje eu sempre consegui resolver meus problemas sem maiores dificuldades, mas agora surgiu uma dúvida que está me deixando sem graça, isto porque quem presta o serviço de programação para a Hoje Comunicação e Publicidade Ltda é uma empresa chamada Zargon onde só utilizavam PCs, e em PCs eu não tenho o mesmo problema que eu vou descrever agora.

Fizemos um programa em FOX-PRO 2.5 for MAC que emite as "Estimativas de Custos" e os "Planos de Mídia" de minha agência. Ótimo, até aí, tudo funcionou. Mas eu tive que utilizar uma impressora da Epson de 132 colunas, pois a Apple não fabrica tal produto. Bem, este problema eu resolvi com o PowerPrint, um conversor de impressoras de PC.

O que eu não consegui é configurar um tamanho de página próprio para o meu formulário, que é 320 x 210mm. Eu só tenho disponível no meu Page Setup o tamanho de 320 x 280mm. Acontece que eu imprimo tudo certo, só que uma folha por vez. Pois a folha corre mais do que o necessário, logo o sistema não ficou operacional. Toda vez que eu acabo de imprimir um "Plano de Mídia" eu tenho que voltar o papel, colocar no lugar certo e etc.

Por favor, como eu consigo definir um tamanho personalizado no meu querido MAC? Sendo que o FOX-PRO é gerenciado pelo Page Setup do sistema operacional.

Acho que este problema é muito sério pois o MAC só pode ser competitivo se ele começar a entrar neste setor de informatização e não ficar apenas na parte gráfica da informática.

Um abraço.

Gustavo Gonçalves Ribeiro
Belo Horizonte - MG

O próprio PowerPrint, da GDT Softworks, tem uma opção para customizar uma página de impressão. Tente criar sua página através dela.

QUERIDOS AMIGOS,

Finalmente posso me considerar uma macmaníaca completa. Ao fazer a minha assinatura da revista, recebi os 2 disquetes contendo aquelas "lendas e badulaques". Agora consigo entender e compartilhar de grande parte do que vocês dizem. Graças a vocês, o meu Quadra 605, já está com uma carinha linda e mais enfeitado.

Eu me tornei uma macintóshica há pouco menos de 1 ano, por pura opção (acho que grande parte é pela famosa intuição feminina), uma que nunca tinha visto um Mac de perto, só ouvia falar... Fui à luta, me apresentei a ele numa exposição, juntei a grana (suada) e comprei o meu (o primeiro Mac a gente nunca esquece!).

Agora fico naquela inquietação quando percebo que já está quase na hora da revista chegar, afinal eu me sinto sozinha, abandonada, e a revista é o meu único elo de ligação com a "dimensão Mac". Parabéns pra tudo que vocês fazem e ao Tony, pela capa da Vejinha e a reportagem.

Aproveitando a oportunidade (lá vem o golpe!) gostaria de saber, se for possível, por que ao instalar o System 7 (em inglês) sobre a versão em português (opção minha quando comprei a máquina), o ícone e tudo o mais referente ao QuickTime sumiu? Onde posso encontrá-lo para poder reinstalar? Estará perdido para sempre? E também, por que quando vou entrar no Photoshop 2.1 (velhinho né) aparece um quadrinho perguntando: "Where is the preferences file?". E só quando clico no PS.prefs.- open é que consigo acessar o dito programa?

Por essas perguntas vocês já podem ver como estou ainda engatinhando. Por favor me ajudem! Como vou explicar pro meu marido (acionista majoritário no equipamento) que "perdi" alguma coisa que represente prejuízo na nossa sociedade? Estou a ponto de arrancar os cabelos!!!

Abraços e beijos a todos, todos mesmo!

Mauralice Pinheiro Nascimento
São Paulo-SP

A primeira regra do macmaníaco, Mauralice, é, não entrar em pânico. O melhor jeito de se instalar um novo sistema operacional é colocar os arquivos System e Finder no lixo, restartar a máquina e começar a instalação do zero. Se o QuickTime realmente sumiu, você precisará reinstalá-lo. Basta colocar o disquete de instalação, selecionar a opção customize e pedir para instalar apenas o QuickTime. Quanto ao Photoshop, coloque o documento PS.prefs na pasta de plug-ins que o programa irá encontrá-lo automaticamente.

Para colaborar com a *MACMANIA*, basta escrever para: Rua do Paraíso, 706 Aclimação CEP 04103-001 São Paulo (SP) ou acessar os BBSs ArtNet (021) 553-3748, MacBBS (011) 813-5053 ou SuperBBS (011) 851-2609. Deixe suas cartas, sugestões, dicas, dúvidas e reclamações no fórum da *MACMANIA*.
macmania@bra000.canal-vip.onsp.br

GET INFO

Editor de Texto: *Heinar Maracy*

Editor de Arte: *Tony de Marco*

Conselho Editorial: *Caio Barra Costa, Carlos Freitas, Carlos Muti Randolph, Luciano Ramalho, Marco Fadiga, Marcos Smirkoff, Oswaldo Bueno, Ricardo Tannus, Valter Harasaki*

Gerência de Produção: *Egly Dejulio*

Gerência Comercial: *Fernando Perfeito Tel: (011) 285-1804, Tel/Fax: (011) 284-6597*

Gerência de Assinaturas: *Adriana Araujo Tel/Fax: (011) 284-6597*

Fotógrafos: *Hans Georg, João Quaresma, Marcos Muzi, Ricardo Teles*

Capa: *Foto de Ruth Slinger: Natalia Barros (Especial do Grupo Luni, 1988)*

Correspondentes: *Rosa Freitag e Suely Dadalti Fragoso (Inglaterra), Teresa Nunes (Alemanha)*

Colaboradores: *Antonio Carlos Werneck (Xó), Augusto Fragelli, Carlos Eduardo Witte, Carlos Félix Ximenes, Daniel Pré, Fabio Granja, João Velho, José Carlos Rosinski, Luiz Gustavo Pauli, Mário Fuchs, Magda Barkó, Peter Sheng, Rodrigo Medeiros, Silvia Richner, Vitor Paolozzi, William Mariotto*

Conselho Editorial do Macintóshico: *Alexandre Boëchat, David Drew Zingg, Heinar Maracy, Jean Boëchat, Marcos Smirkoff, MZK, Tom Bojarczuk, Tony de Marco*

Hardware: *Apple CD-ROM 300e, Apple Personal LaserWriter, Power Mac 7100, Power Mac 6100, Quadra 605, Quadra 630, Quadra 700, ScanMaker II, SyQuest 200 Mb, US Robotics 14400*

Software: *BancoFácil 1.2, Excel 4.0, FileMaker Pro 2.0, Fontographer 4.1, FreeHand 5.0, MicroPhone II 4.0, Photoshop 3.0, QuarkXPress 3.3, Word 5.1*

Fotolitos: *Paper Express*

Impressão: *Minden*

Distribuição: *BH Distribuidora Tel: (011) 255-9377*

MACMANIA é uma publicação mensal da Editora Bookmakers Ltda, Rua do Paraíso, 706 – Aclimação – CEP 04103-001 São Paulo – SP – Tel/Fax: (011) 284-6597
Internet: macmania@bra000.canal-vip.onsp.br
Opiniões emitidas em artigos assinados não refletem a opinião da revista, podendo até ser contrárias à mesma.

 NOS PÉS-DE-PÁGINA DESTA EDIÇÃO: OVOS DE PÁSCOA DO NEWTON

OPI – TRÊS LETRAS QUE POUPAM TEMPO

Saiba como usar imagens de baixa resolução para acelerar o trabalho de DTP

Na informática, existem duas coisas que sempre achamos que não temos suficiente. Nunca um computador é rápido o suficiente, nem o espaço no hard disk grande o bastante. Se trabalhamos com imagens de alta resolução (que podem chegar a 50Mb ou mais), as coisas complicam-se ainda mais. A impressão que temos é que ficamos mais tempo esperando pelo computador do que trabalhando.

Para evitar estas esperas, é possível utilizar artifícios, como, por exemplo, substituir a imagem de alta resolução por outra de baixa, mais rápida e fácil de trabalhar.

Daí surgiu o OPI (pronuncia-se *opiai*) – Open Prepress Interface – um recurso desenvolvido primeiramente pela Adobe (que também inventou o PostScript), mas que acabou virando sinônimo para todos os métodos automatizados de substituição de imagens.

O QUE É E PARA QUE SERVE?

Imagine que você tenha que fazer um anúncio com uma foto tomando uma página inteira. Pelos métodos comuns, você faz (ou manda fazer) o scan da foto em alta resolução. Aí aparece o primeiro problema: o arquivo gerado fica grande demais e, consequentemente, trabalhar com essa imagem no software de editoração se transforma num trabalho árduo de espera e administração de espaço de disco, além da demora para imprimir. Aprovado o layout, surge o segundo problema: como enviar esse documento monstro para o bureau? A menos que você tenha um drive de SyQuest, um discão externo ou um PowerBook, você provavelmente precisará de uns 20 disquetes para salvar o arquivo completo.

Com o OPI, esses problemas não existem. Quando você pede para escanear a foto no bureau, eles lhe enviam um preview da imagem (guardando em um servidor de impressão a imagem em alta resolução) com a qual você irá trabalhar. É possível cortar, rotacionar ou mudar o tamanho da imagem. Feita a paginação, basta enviar o documento com a(s) imagem(s) posicionada(s). Você pode inclusive fechar o arquivo PostScript – que um software substituirá o preview pela imagem de alta resolução guardada no bureau, para gerar o fotolito.

As vantagens são inúmeras. Colocar a imagem na página é um comando quase instantâneo, independente do tamanho do arquivo da imagem, já que é posicionado somente o preview. O arquivo final fica pequeno, consequentemente, o tempo para imprimir uma prova ou criar um arquivo PostScript fechado também diminui. Como o bureau não precisa enviar para você a imagem de alta resolução, você não precisa investir em mídias removíveis de maior capacidade. Além disso, como normalmente o documento fica pequeno, viabiliza o uso de modems.

Existem algumas limitações. Normalmente não é possível retocar e corrigir cores (existem OPIs que possibilitam a correção de cores, mas eles são dependentes de hardwares muito caros), por isso é necessário utilizar os serviços de bureau que você tenha confiança. Outro problema é não poder clipar, distorcer ou fundir imagens. Nesse caso, é preciso usar imagens de alta resolução. Também não se deve mudar o nome da imagem. Se o bureau batizou a foto da capa de IV135-9, não mude o nome do arquivo para "FotodaCapa" ou o servidor de impressão não conseguirá localizar e substituir a imagem, gerando um fotolito com lindas fotos estouradaças em 72 dpi.

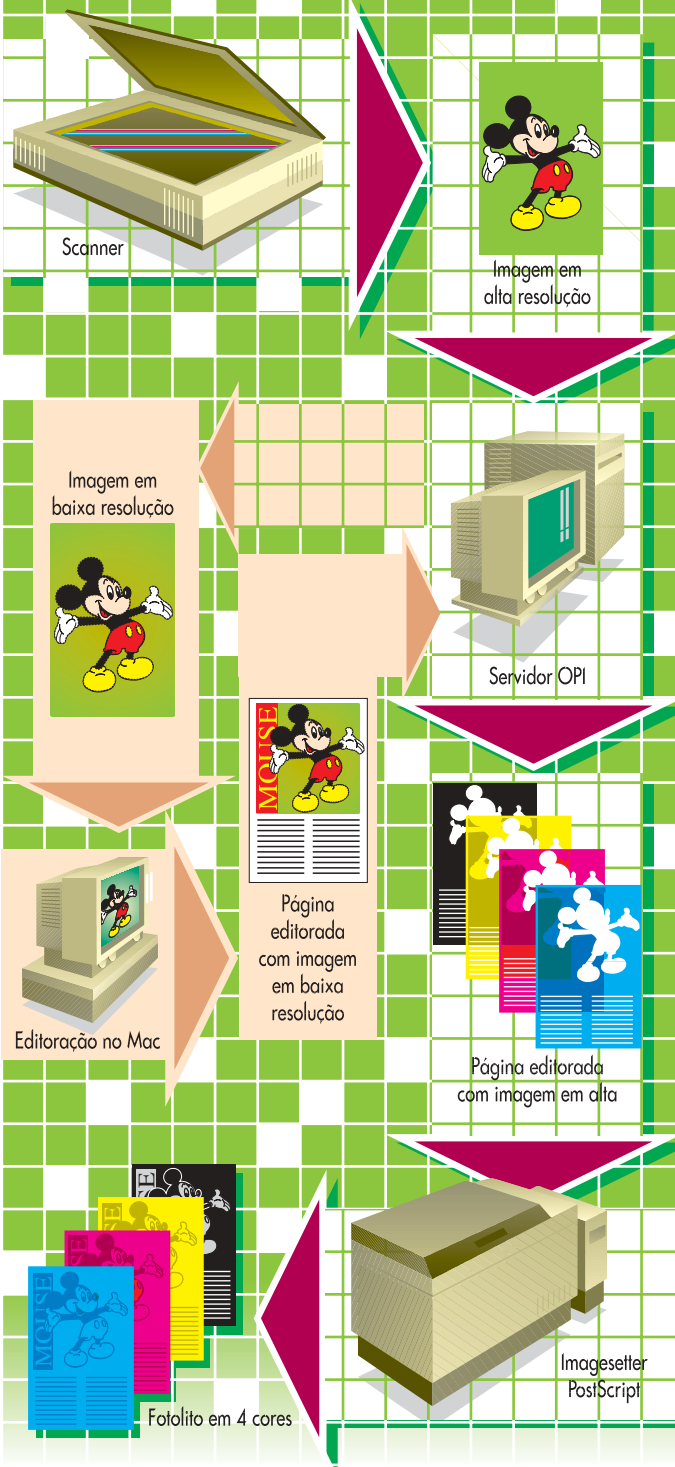
Devido às suas desvantagens, o OPI não é utilizável em alguns tipos de trabalhos, mas atende à maioria das necessidades de paginação. É um recurso cada vez mais usado, pois aumenta a produtividade sem necessidade de investimento em hardware, o que por si só justifica seu uso. Os custos para comprar um servidor OPI ainda são elevados *(veja box)*, mas é um recurso oferecido como serviço pelos bureaus que você pode e deve usar.

VALTER HARASAKI
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Idéia Visual.

COMO FUNCIONA

Após a foto ser escaneada em alta resolução, ela é armazenada num servidor OPI. O servidor cria uma versão "light" que você utiliza no lugar da imagem de alta resolução armazenada. Quando o serviço chega no bureau, a imagem em baixa é trocada pela em alta e o trabalho é enviado para a imagesetter.

L. G. Pauli

REPITA A DICA ANTERIOR COLOCANDO TRÊS ESPAÇOS NO FINAL DO ENDEREÇO PARA VER UMA STARTUP SCREEN REALMENTE ESTRANHA

OPI CASEIRO

Se você precisa retocar imagens grandes, é possível criar um "OPI caseiro". Abra a imagem original no Photoshop e salve como EPS, escolhendo DCS com cinco Files e preview colorido (a maioria dos softwares de paginação reconhecem esse formato de imagem). O Photoshop criará uma versão da imagem, dividindo-a em cinco arquivos: os quatro canais de quadricromia (cian, magenta, amarelo e preto) mais um arquivo de posicionamento (preview) que será utilizado pelo seu software de editoração. Você pode fazer o que quiser com a imagem no Photoshop e depois utilizar apenas o preview no programa de editoração de maneira mais rápida. Tecnicamente, esse método é semelhante ao utilizado pelos bureaus. A diferença é que a imagem em alta resolução fica guardada com você e não no bureau.

TESTE OPI-SAVER

Ter um OPI ainda é coisa para gente grande. O preço varia de US$ 4.000 até US$ 6.000 (nos EUA), dependendo dos recursos e capacidade de armazenamento que um OPI pode oferecer, sem contar que a maioria deles é baseado em sistemas UNIX. Porém novas alternativas têm surgido, como por exemplo o OPI-Saver, distribuído no Brasil pela IBF. Por uma fração do preço de um servidor OPI (R$ 1.530,00), ele cria imagens compactas de alta resolução em formato DCSJPEG. Além da vantagem de não depender de hardware, a imagem criada pelo OPI-Saver pode ser enviada a um bureau que trabalhe com qualquer RIP PostScript level 2, sem que necessariamente ele possua o software. Segundo a IBF (tel. 011-585-0502), a imagem compactada pelo OPI-Saver leva menos tempo para ser processada no RIP, gerando ganhos de produtividade também na hora da saída.

A *MACMANIA* testou o OPI-Saver e considerou seu uso bastante transparente e intuitivo. Uma vez escaneada a imagem em alta resolução, com um simples plug-in Acquire no Photoshop, o OPI-Saver cria um arquivo semelhante ao DCS, só que compactado em JPEG, diminuindo em até 10 vezes o tamanho final do arquivo, sem perda aparente de qualidade. O preview gerado demorou, ao ser posicionado no QuarkXPress, alguns segundos a mais que um preview DCS EPS convencional, mas, em compensação, gerou uma imagem com uma qualidade muito maior que a do preview do Photoshop. Vale o preço? Se você realiza trabalhos de DTP com uso intensivo de imagens e faz internamente seus scans, com certeza. O programa é capaz de comprimir várias imagens em sequência automaticamente *(batch processing)*, salvar em outros formatos como TIFF, EPS e PC-EPSF e atribuir palavras-chave às imagens, facilitando sua catalogação em um banco de dados. O tempo, o dinheiro e o espaço de disco economizados pelo OPI-Saver amortizarão seu custo em menos tempo que você imagina.

David Drew Zingg

A foto da esquerda foi comprimida no formato DCSJPEG do OPI-Saver, gerando cinco arquivos (C, M, Y, K e preview) com um total de 1.255 Mb. A foto da direita foi convertida em DCS EPS no Photoshop, gerando um total de 6.914 Mb.

TIRA O DEDO DAÍ, MENINO!!!

Utilizando o Finger, você consegue saber quem é quem na Internet

Vá se acostumando, essa é a cara pecezista da Internet. Botãozinho, fotinho, filminho e corzinha só no WWW

Você é curioso? Quer saber se o Al Gore já leu sua mensagem? Quer ver quando o Fidel surfou na Internet pela última vez? Então o programa para você é o Finger.

O Finger permite que você obtenha informações sobre os usuários da Internet e também ofereça informações a seu respeito. A resposta padrão a um pedido de Finger inclui o nome completo do usuário, a última vez em que ele usou sua conta e se ele recebeu algum *e-mail* desde então.

Se você tem uma conta em servidor UNIX, basta dar o comando: *finger endereço-de-e-mail*. Para saber quais usuários estão usando um servidor, use o endereço da máquina precedido de um @. Se você é um dos agraciados com uma conexão TCP-IP pode usar o Finger 1.5 do Peter Lewis, que implementa toda a funcionalidade do Finger com uma interface mais elegante (se sua conexão for SLIP ou PPP, você só poderá ser "fingado" enquanto estiver na rede).

Além das informações básicas, o Finger permite que você disponibilize um arquivo de texto contendo qualquer tipo de informação que considere adequada: seu endereço e telefone, uma poesia que você escreveu, informações sobre sua empresa, etc. Este arquivo é conhecido como *plan*. Para quem tem conta em servidor Unix basta criar um arquivo texto chamado *.plan* em sua área pessoal para que todos que venham a dar um Finger em sua conta recebam o arquivo.

Algumas pessoas e instituições têm *plans* interessantes e curiosos, experimente esses:

coke@cs.cmu.edu - A máquina de Coca-Cola da Internet. Veja quantas latas de cada tipo de refrigerante estão disponíveis (e quais estão mais geladas) na máquina instalada no departamento de ciências da computação da Universidade de Carnegie-Mellon.

solar@xi.uleth.ca - Para saber o que aconteceu no Sol hoje.

quake@geophys.washington.edu - Localização e magnitude dos terremotos mais recentes ao redor do mundo.

nasanews@space.mit.edu - Eventos do dia na NASA, com a situação de suas principais missões. Saiba o que acontece com a Voyager, a missão Galileo, o telescópio Hubble e o as novidades da Space Shuttle.

copi@oddjob.uchicago.edu - Informações de almanaque sobre o dia de hoje: data em vários calendários, quantos dias faltam até o natal, nascimentos e mortes de personagens célebres, eventos históricos.

CAIO BARRA COSTA

Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Cabaret Voltaire onde desenvolve projetos de multimídia interativa.

MACMANÍACOS NA INTERNET

O Ibase/Alternex, serviço provedor de acesso à Internet operado pelo Ibase (Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas), no Rio de Janeiro, acaba de viabilizar uma Mail List, para todos os usuários e interessados em Macintosh e outros produtos da Apple. Ela será levada inteiramente em português, com exceção de algumas coletas de material por parte de seus membros. Um dos objetivos da lista, que já funciona desde o dia 11 de maio, é informar sobre o uso da Internet aos usuários de Mac brasileiros, carentes de informações a respeito. Para inscrever-se, mande uma mensagem para *majordomo@ax. apc.org* com o conteúdo "subscribe tribo-mac-1" (sem as aspas). Qualquer dúvida, você pode enviar uma mensagem para: pdoria@ax. ibase. org.br.

O Ibase tem sido uma das principais vias de acesso à Internet nestes tempos bicudos e por isso mesmo já está pedindo água. Vários leitores já vinham reclamando do serviço, principalmente quanto à falta de informações para usuários de Mac interessados em saber como acessar a rede. Vamos ver se a coisa decola com a Tribo-Mac no ar.

Ibase/Alternex: (021) 286-0348

SALVANDO NO FORMATO CERTO

Descubra qual o melhor formato para salvar imagens e desenhos

Volta e meia você está desenhando em um programa de ilustração ou edição de imagem e, na hora de salvar, se vê às voltas com várias opções de formatos para salvar seu trabalho. TIFF, PICT, EPS...Qual o mais indicado? Qual a diferença entre eles? Vamos ver se conseguimos tirar essas dúvidas de uma vez por todas. Veja abaixo os principais formatos para arquivar imagens que você pode encontrar no Mac. Para maiores informações, consulte também a coluna de DTP da *MACMANIA #1*.

PICT

O PICT é o formato padrão de imagens usado no Macintosh. Quando você dá copy em uma figura, ela fica armazenada em PICT no Clipboard. Ela também é gerada neste formato, no caso de um *screenshot* (-Shift-3), por exemplo. Isso quer dizer que praticamente tudo o que você vê na tela do seu Mac pode ser salvo em formato PICT. Teoricamente, o PICT é o formato de todos os programas do Macintosh e deve ser usado sempre que for necessário a troca de imagens entre programas no seu Mac, exceto quando o objetivo é dar saída em papel.

TIFF

Este é o formato mais usado para imagens *bitmap* desenhadas ou escaneadas. Quando você inserir uma foto em uma página em um programa de editoração, por exemplo, ela deve estar em TIFF. Vamos imaginar que você está escrevendo uma carta no PageMaker e resolve colocar no texto uma foto digitalizada. Qual seria o formato desta foto? TIFF é a resposta! Além disso, o TIFF é multiplataforma, podendo ser usado no PC. Para isso, você deve sempre salvar seu documento em TIFF de IBM-PC no Photoshop, colocando a extensão .TIF.

EPS

Um arquivo EPS (Encapsuled PostScript) está em linguagem PostScript, ou seja, foi armazenado com uma série de instruções que podem ser interpretadas por um programa de ilustração vetorial como o Illustrator ou o FreeHand ou por uma impressora PostScript. A vantagem da ilustração PostScript sobre os formatos *bitmap* (como o TIFF e o PICT) é que ela não depende de resolução. Quanto maior a definição da impressora (ou imagesetter), melhor sairá a imagem impressa.

GIF

O GIF (Graphic Intercheangeable Format) é um formato de arquivo desenvolvido pela CompuServe, usado para compactar e armazenar imagens que são enviadas em serviços online, BBSs e pela Internet. Como a CompuServe é um serviço deste tipo, o GIF foi criado para que as pessoas gastem o menor tempo possível para dar *download* de imagens. Só que o uso do formato GIF no futuro é incerto. Depois de sete anos de uso gratuito dessa tecnologia, a Unisys, que detém a patente do formato, resolveu cobrar royalties pelo seu uso. A questão ainda está em disputa judicial, mas vários serviços online já estão trocando o padrão GIF pelo JPEG.

JPEG

O JPEG (Joint Photographic Experts Group) funciona junto com a extensão QuickTime para reduzir o tamanho de arquivos gráficos. Um arquivo bitmap pode ser reduzido em até 20 vezes seu tamanho. Só que o JPEG gera perda de qualidade na imagem. Quanto maior a compressão, maior a perda. Imagens arquivadas em JPEG demoram mais para abrir porque precisam ser descompactadas. Você só conseguirá gravar e ler seus arquivos, caso o QuickTime esteja instalado em seu Mac.

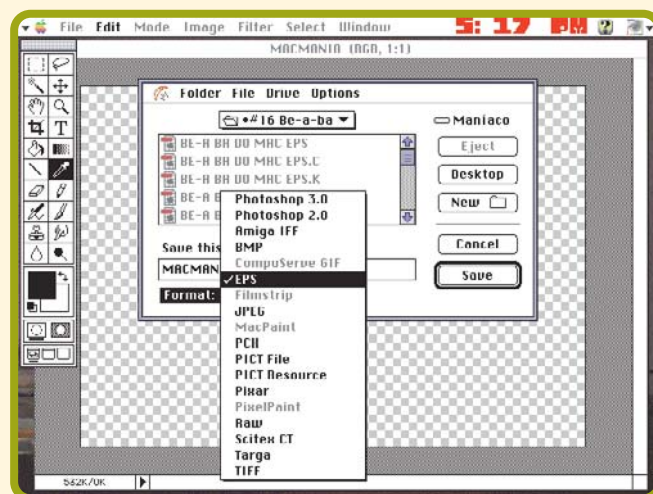
BMP

Muito usado na plataforma DOS/Windows, o BMP é o formato usado pelo PaintBrush para salvar arquivos. O BMP é uma boa alternativa para quem vai enviar um arquivo para PC, pois apesar do TIFF ser um melhor formato, nem todos os usuários de PC possuem programas que trabalham com TIFF. Você pode salvar uma imagem em BMP para Windows ou OS/2 utilizando o Photoshop 3.0.

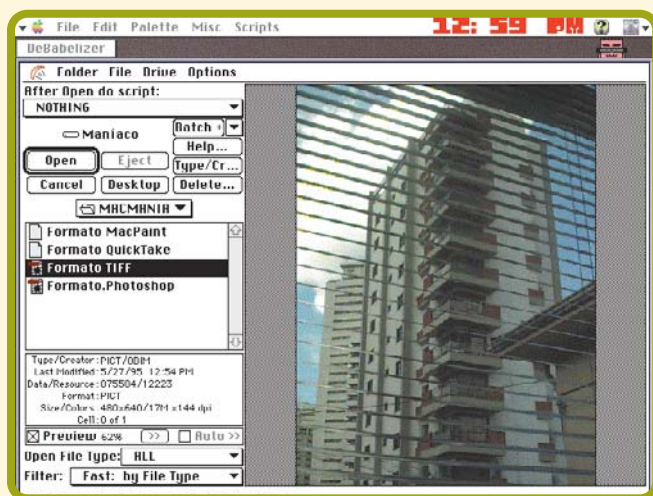
RICARDO TANNUS
Conselheiro da MACMANIA e diretor da Esferas Software, empresa que desenvolve softwares para Macintosh.

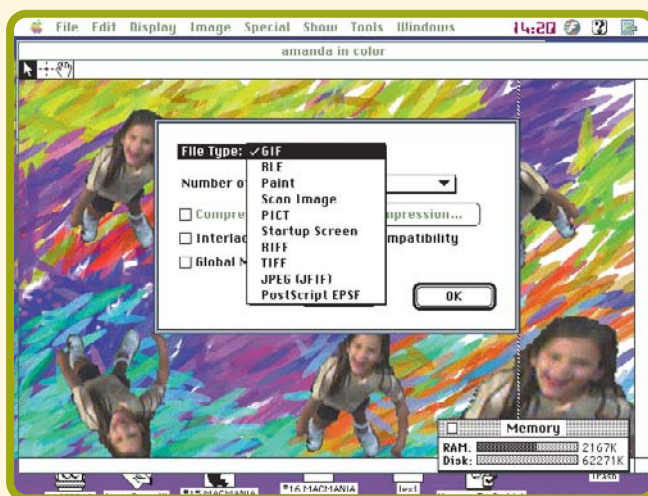
FIQUE LIGADO!

Imagem Bitmap – Imagem composta por uma estrutura de pontos (bitmap ou mapa de bits).
A resolução (a quantidade de pontos por polegadas ou dpi) é o que determina a qualidade da imagem.
Ilustração Vetorial – Desenhos onde cada linha ou objeto é uma descrição matemática de posição, cor e forma.

SOFTWARES PARA CONV

PHOTOSHOP

O Photoshop 3.0 trabalha com todos os formatos mencionados e salva documentos em todos eles. Basta dar Save As e escolher o formato desejado no menu pop-up na parte inferior da janela de Save.
Atenção: nessa matéria a versão indicada é a 3.0. Algumas versões anteriores do programa não trabalhavam com todos os formatos, deixando de fora alguns como o GIF.

VERTER ARQUIVOS

DEBABELIZER

O DeBab é uma ferramenta imprescindível para quem trabalha com muitas imagens que precisam ser convertidas para um formato específico. Ele tem mais de 50 opções de formatos e trabalha também em lote de imagens (batch processing). Você pode programá-lo para converter 100 imagens TIFF em PICT e ir tomar um cafezinho enquanto o trabalho é feito. Se o número de imagens for muito grande, você pode deixar sua máquina ligada durante à noite, que todo o serviço estará pronto no dia seguinte.

GIFCONVERTER

Este shareware também faz conversões em todos os formatos citados acima e possui a vantagem de custar muito menos que os outros (como é shareware, você paga se quiser). Outra vantagem é ele abrir em muito menos tempo, exigindo uma quantidade infinitamente menor de RAM e disco que o Photoshop, uma grande vantagem, principalmente se você está trabalhando em um Mac pouco veloz. Você pode encontrar o GIFConverter no CD-ROM ShareMania.

SCANNERS

SUA MENTE PODE CONSTRUIR

por FABIO GRANJA E PETER SHENG

Você já tem seu Mac (ou Power Mac) sua impressora laser (ou inkjet colorida) e está pronto para dar partida na empresa de seus sonhos, que com certeza vai lhe trazer independência, desafios e muita grana. Mas...ainda falta uma coisa. Um scanner. Um aparelho capaz de fazer a ponte entre o mundo analógico e o digital, peça fundamental em qualquer produção eletrônica que trabalhe com imagens, seja editoração, multimídia ou Desktop Video.
Mas qual scanner?

A primeira pergunta que se faz a respeito de um scanner é: qual a resolução máxima com que ele captura as imagens.

Sem dúvida, é um dado importante, mas você não deve se guiar apenas por ele para escolher um scanner. O que você precisa ter em mente é qual a finalidade das imagens que você vai digitalizar.

Se você trabalha com imagens apenas como layout ou como referência para aplicação dos originais de alta resolução no bureau (ver matéria sobre OPI neste número), não é necessário um scanner de grande resolução, mas sim um scanner rápido e, provavelmente, com um adaptador de transparências. Por outro lado, se você faz ilustrações baseadas em fotos, não precisa de uma grande fidelidade de cores e ainda tem um orçamento apertado, provavelmente sua escolha será diferente. Finalmente, se tanto a resolução quanto a fidelidade de cores forem importantes, você com certeza precisará gastar mais e ter um scanner não tão rápido.

Analisemos primeiro a questão da resolução. Antes de digitalizar uma imagem, é importante saber se ela será ampliada ou reduzida e qual sua finalidade. Imagens que vão ser vistas apenas em tela não precisam de uma resolução maior que 72 dpi; imagens que vão ser usadas em DTP necessitam um pouco mais de resolução, mas talvez não tanto quanto você imagina. Para calcular a resolução dessas imagens costuma-se usar a seguinte regra:

frequência de retícula (lpi) × fator de qualidade (1,5 a 2) = resolução de escaneamento no formato final

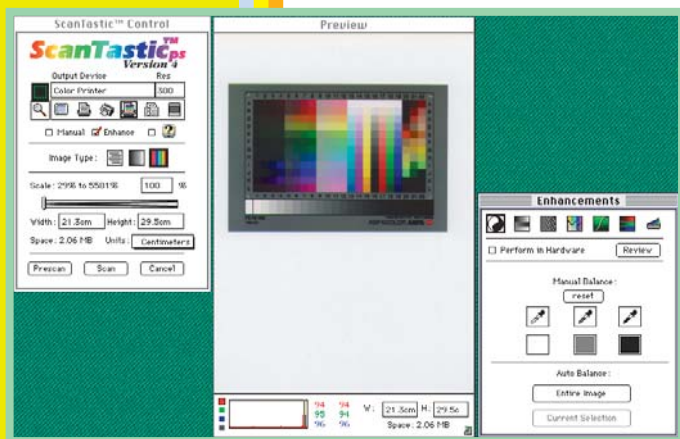
Por exemplo: para uma frequência de retícula de 150 lpi (comum na maioria das publicações coloridas), precisamos de imagens com 225 a 300 dpi, no tamanho final. Uma resolução maior do que essa só causaria problemas de transporte da imagem e aumentaria o tempo de impressão, sem aumento de qualidade. Sendo assim, com um scanner capaz de digitalizar imagens com até 600 dpi, podemos fazer ampliações de 2 a 3 vezes o tamanho do original, que normalmente são mais do que suficientes para originais opacos.

Para originais transparentes (cromos, slides) são necessárias maiores ampliações, e portanto maiores resoluções, mas, apesar de hoje em dia isso ser possível, acabamos esbarrando em outro problema: scanners de mesa ainda não possuem uma boa densidade máxima de reprodução, o que pode ser traduzido como uma impossibilidade de ler detalhes contidos nas áreas mais escuras e mais claras dos cromos. Para essa finalidade, os scanners de cilindro continuam a ser a melhor solução. De um ano para cá, uma nova tecnologia de scanners planos de alta resolução vem tomando espaço dos cilíndricos. Um bom exemplo é o Topaz, da Linotype-Hell. Mas estes scanners estão em uma faixa de preço bem alta, semelhante a dos scanners de cilindro.

FIDELIDADE DE CORES

Um dos maiores problemas do DTP atualmente é fazer com que aquilo que se vê na tela seja igual à prova colorida, ao impresso final e principalmente, ao original. Ainda há muito desenvolvimento a ser feito nessa área, mas alguns dos scanners que testamos já vêm com algumas ferramentas para controle e calibração de cor. Mesmo assim, é imprescindível fazer testes em todo o processo antes de chegar ao produto final. Uma boa dica é estar atento aos valores de CMYK que você obtém em áreas críticas da imagem, como o ponto de branco, o ponto de preto, áreas cinzas e tons de pele.

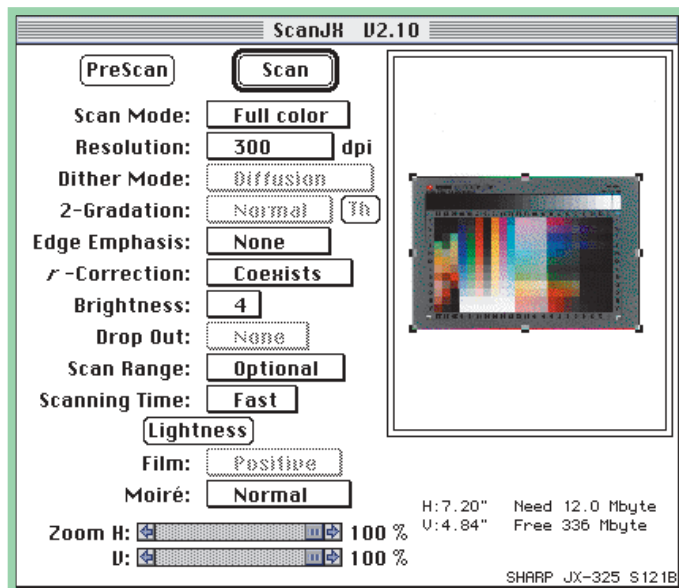
Um outro fator a analisar, além do custo (sempre o fator principal), é a velocidade. Fizemos alguns testes e você pode comparar na tabela de velocidade o desempenho de cada scanner. Pode não parecer muito importante, mas um scanner lento acaba com a paciência de qualquer um. Por sorte, as máquinas estão melhorando a cada dia, fazendo seu trabalho melhor e mais rápido, por preços cada vez menores. Faça uma boa escolha, pois não se troca de scanner a toda hora. Às vezes é melhor gastar um pouco mais e ter um equipamento que demore mais para se tornar obsoleto (se é que isso é possível).

Por mais absurdo que pareça, em se tratando de uma revista de Macintosh, não testamos o scanner da Apple, apesar dele ser reconhecidamente uma boa opção em termos de custo/benefício. Não foi possível obter um Apple Color OneScanner para testes junto às revendas autorizadas, nem com a CompuSource, nem com revendas não oficiais. Algumas revendas oficiais Apple afirmaram que preferem vender scanners de outras marcas que possuem representantes no Brasil e têm pronta-entrega. Esperamos que com a chegada da Apple no Brasil esta lacuna seja preenchida. Veja a seguir as observações sobre cada modelo e escolha o seu.

O ScanTastic é o software de escaneamento da Epson: simples e completo

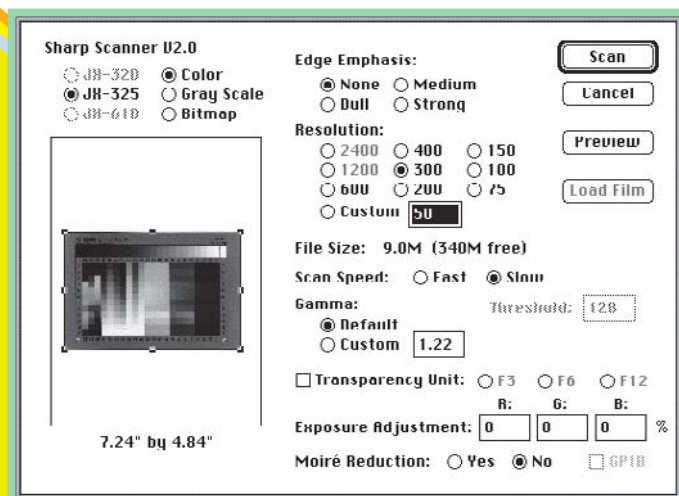
EPSON ES1200C

Uma boa opção para quem precisa de um scanner rápido, que produza imagens de boa qualidade, com um preço razoável. É o único scanner que permite escolher se você quer escanear em 1 ou em 3 passos, permitindo usar o melhor método para uma determinada imagem. Mas a diferença de qualidade entre os dois métodos é mínima e é muito mais rápido escanear em um passo apenas. Capaz de captar imagens em 30 bits com uma resolução ótica de 600 x 600 dpi (resolução interpolada de 2400 dpi). É muito silencioso. Seu software, Scantastic, é bastante completo, sendo simples o bastante para iniciantes, mas também permitindo regulagens bastante avançadas para quem domina a técnica, como correção de gamma e marcação do ponto de branco, cinza e preto.

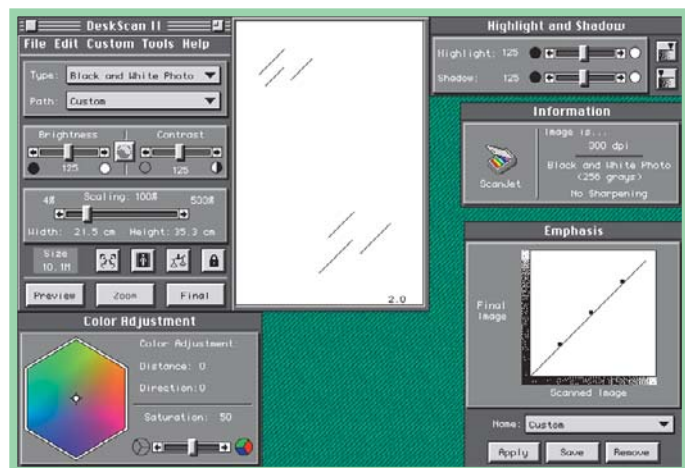
EPSON ES600C

Usa o mesmo sotware do ES 1200C, o Scantastic. Mas é muito mais lento que ele, apesar de ser um modelo mais simples. Também permite o escaneamento em 1 ou 3 passos, mas oferece uma resolução de 300 x 300 (interpolando até 600 x 600) e 24 bits de profundidade de pixel.

O software proprietário do scanner Sharp, o ScanJX, deixa a desejar

SHARP JX 325

Scanner com 300 x 300 dpi de resolução, interpolada até 600 dpi. Instalação difícil, você tem que configurar o scanner através de uma série de *dip switches*. Acessando o scanner através do plug-in do Photoshop, exibe *preview* somente em modo *grayscale*. Se você quiser ver o *preview* colorido, deve escanear através do software proprietário, mais completo que o plug-in, mas ainda insuficiente para quem precisa de mais controle sobre a imagem. Para se obter uma iluminação mais uniforme, é necessário um warm-up de 4 minutos depois de se ligar o scanner. Em nossos testes, criou um "halo" de azul acima e um de vermelho abaixo do *target* usado para avaliação.

O Sharp JX 325 vem com um plug-in para escanear direto do Photoshop

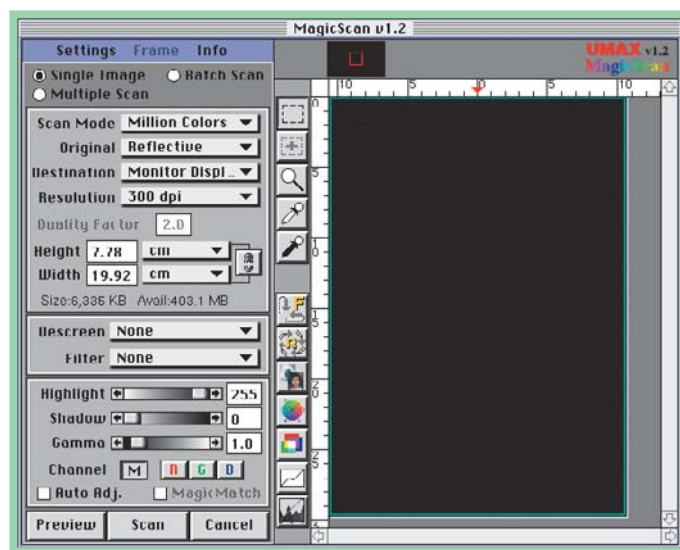
AVISION AV 660

Capta a imagem em 3 passos e seu manual só diz sua resolução máxima, 1200 x 1200 dpi, sem especificar qual a resolução ótica real. Software confuso e com poucos recursos. Pode-se escolher entre *preview* colorido (lento, só perdendo em velocidade para o Studioscan da Agfa) ou grayscale (mais rápido). O *preview* colorido é lento pois o scanner tem que dar 3 passadas na imagem (uma para cada canal RGB) antes de mostrá-la. A imagem que escaneamos ficou escura e as cores muito saturadas.

O software da Avision é confuso, mas o scanner é o mais barato de todos

HP SCANJET 3C

Esta é a mais nova versão do já consagrado scanner da HP, o Scanjet IICX. Os testes foram feitos em um PC, pois na HP ainda não havia uma versão Mac disponível para teste. Mesmo assim, fizemos um teste no Mac utilizando o driver do Scanjet II CX, o Deskscan 2.0. Tem uma resolução ótica de 600 x 600 dpi, com interpolação até 2400 dpi. É um scanner rápido, e produz imagens de boa qualidade, porém um pouco saturadas. Ao contrário da maioria dos scanners testados, a lâmpada do HP 3C se desliga automaticamente quando não está em uso, o que representa menor desgaste deste componente. Seu software, o Deskscan II 2.2, possibilita algum controle sobre a imagem, com ponto de branco e de preto, correção de cor e saturação e curvas de ênfase. O ótimo design e a confiabilidade proporcionada pela HP, fazem deste scanner uma opção segura para quem não necessita de scans com 30 ou 36 bits.

UMAX POWERLOOK

Este scanner captura imagens em 30 bits, com resolução ótica de 600 x 1200 dpi, com uma densidade de até 3.2 (os scanners cilíndricos têm uma densidade máxima de 4). Apesar disso, foi um dos mais rápidos em nossos testes. Seu conjunto ótico é selado, evitando a entrada de pó no seu interior. A instalação do software Magicscan é muito simples: apenas um plug-in e é bastante poderoso, permitindo que você trabalhe uma imagem em 30 bits dentro do Photoshop, o que aumenta a capacidade de "puxar" detalhes em áreas escuras, por exemplo. Permite também fazer um *batch scanning*, ou seja, escanear vários originais, com setagens diferentes, automaticamente, o que em um ambiente de produção agiliza em muito o processo. Tudo isso não sai barato: possui um dos maiores preços entre os scanners testados.

O MagicScan é um plug-in bastante poderoso que permite batch processing

MICROTEK SCANMAKER III

É o único dos scanners testados que capta 12 bits por canal, ou seja, 36 bits de profundidade de cor. Apesar disso não é pos-

TABELÃO EXPLICADINHO PARA TIRAR TODAS AS DÚVIDAS

	PRESCAN	SCAN A4	SCAN TARGET	BITS/PIXEL	PASSOS	RESOLUÇÃO
AGFA STUDIOSCAN	48″	9′ 15″	7′ 20″	8	1	300x600
UMAX POWERLOOK	12,5″	47″	27″	10	1	600x1200
AVISION AV660	45″	2′ 35″	1′ 06″	8	3	300x600
HEWLETT PACKARD 3C	14″	3′ 38″	1′ 26″	8	1	600x600
EPSON ES600C	20″	8′ 05″	3′ 17″	8	1 ou 3	300x300
EPSON 1200C	20″	3′ 03″	1′ 12″	10	1 ou 3	600x600
SHARP JX 325	32″	2′ 45″	1′ 09″	8	1	300x300
MICROTEK SCANMAKER III	35″	2′ 45″	1′ 05″	12	1	600x1200

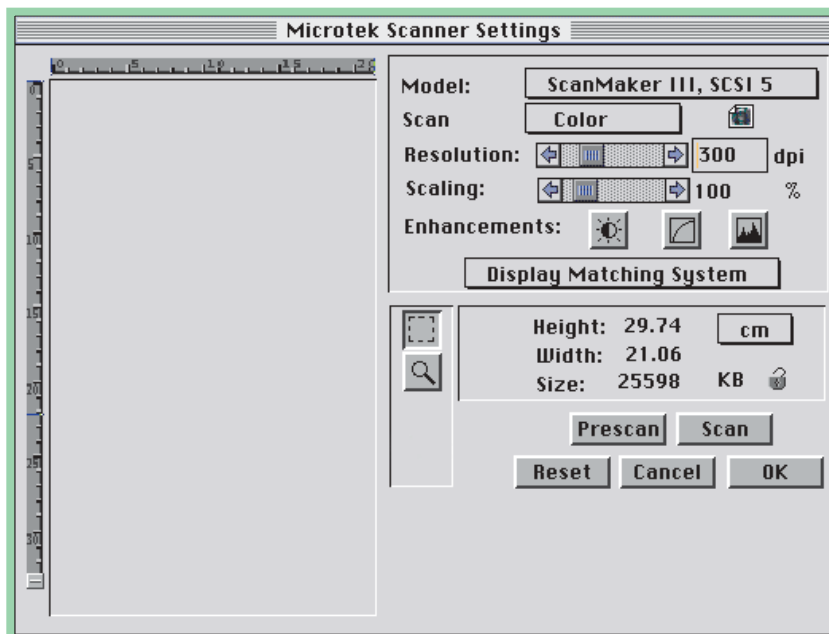
Os números em vermelho mostram o melhor desempenho em segundos.

COM QUANTOS BITS SE FAZ UMA BOA IMAGEM?

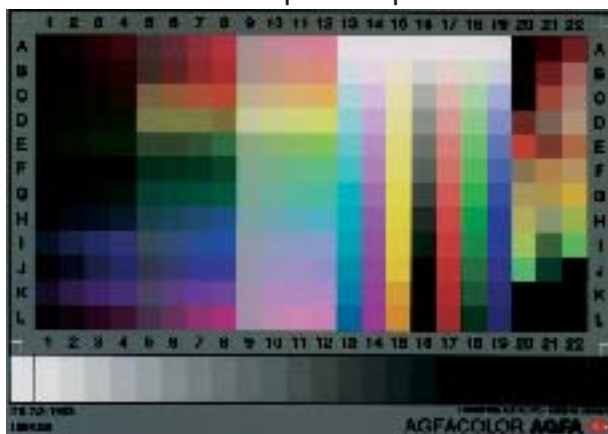
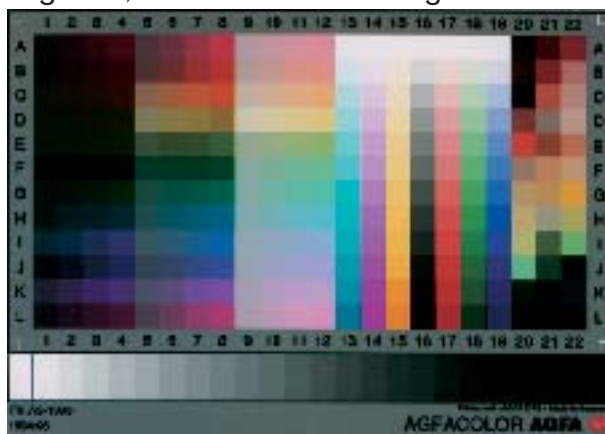
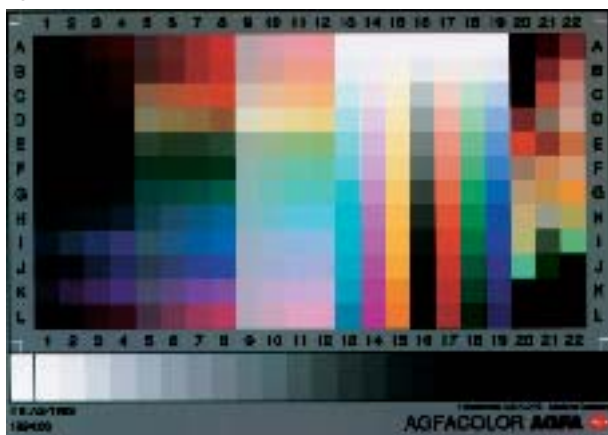
Uma das coisas que alguns scanners lançados recentemente propagandeiam é a possibilidade de capturar imagens com mais de 24 bits.
Você diz ótimo mas, e daí? O que significa na vida real uma imagem de 30 ou 36 bits?
Toda imagem digital possui quatro características básicas: dimensão, resolução, profundidade do pixel e modelo de cor. No caso, os fabricantes de scanner se referem à profundidade do pixel, ou seja, à quantidade de dados usada para representar esse pixel medida em bits. Cada bit pode ser 1 ou 0, portanto uma imagem de 1 bit por pixel pode ser apenas preto e branco. Agrupando-se uma quantidade maior de bits, representa-se imagens com um número maior de tons de cinza ou cores: 4 bits = 16 tons de cinza ou cores; 8 bits = 256 tons de cinza ou cores e assim por diante.
Parece, portanto, que quanto maior a profundidade do pixel, melhor. Mas há alguns poréns. Obviamente, o primeiro é o tamanho do arquivo: quanto maior a profundidade do pixel, maior será o seu arquivo. Um arquivo RGB de 24 bits (8 bits por canal) é 24 vezes maior que um arquivo Line Art de 1 bit por pixel. Mas esse é um problema praticamente resolvido, as máquinas estão ficando cada vez mais rápidas e poderosas e o custo dos hard disks e outras mídias de transporte está caindo. Imagens coloridas de 8 bits (Indexed Colors) só são usadas hoje para transferência de dados por modem ou em projetos multimidia; e mesmo nos casos em que o tamanho do arquivo é fator limitante, métodos de compressão estão surgindo e logo estaremos usando imagens melhores.
Mas ainda há um segundo porém, nem todos os programas trabalham com imagens com mais de 24 bits e quase nenhum monitor ou impressora as representa. Então porque capturar imagens com mais de 24 bits?
O problema é que scanners de 24 bits (8 bits por canal) não capturam imagens perfeitas a 24 bits. Eles ″lêem″ valores de cinza ou cor diferentes e os representam com o mesmo valor numérico perdendo detalhes nas sombras ou nas luzes, que são importantes.
Para melhorar a qualidade, aumenta-se a profundidade de pixel para 30, 36 ou até 48 bits, conseguindo capturar variações tonais mais sutis que podem ser mantidas quando a imagem for convertida para 24 bits.
Esse processo é controlado pelo software do scanner. Você pode interferir para salientar detalhes ou até modificar a cor através dos controles que o software fornece para ajuste de curvas e gamma ou , se preferir, levar a imagem para o Photoshop onde poderá usar apenas os comandos “curves” e “levels” até ter convertido a imagem para 24 bits.

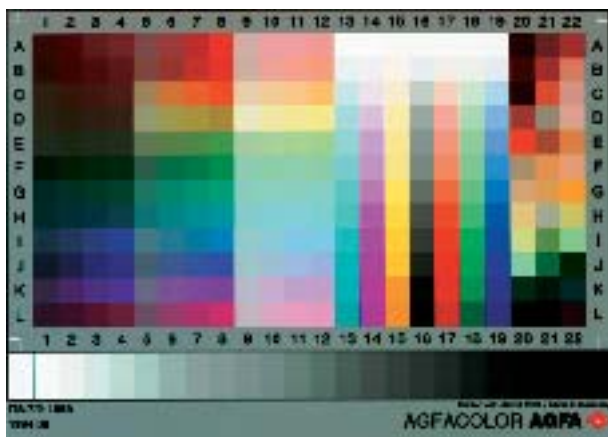
RESOLUÇÃO MÁXIMA	ADAPTADOR PARA TRANSPARÊNCIAS	PREÇO
1200x1200	OPCIONAL	R$ 1.900
2400x2400	INCLUIDO	R$ 4.670
1200x1200	OPCIONAL	R$ 950
2400x2400	OPCIONAL	R$ 1.400
600x600	OPCIONAL	R$ 1.000
2400x2400	OPCIONAL	R$ 2.300
600x600	OPCIONAL	R$ 1.643
2400x2400	OPCIONAL	R$ 4.180

sível levar essa profundidade de pixel para o Photoshop.

Possui uma interface limpa e simples, mas nem por isso mais fraca que os outros. É rápido, faz até 600 x 1200 dpi e não deixa a desejar na qualidade da imagem. Apesar do *preview* ser atualizado a cada mudança tonal feita, não é possível verificar detalhes pois possui um zoom que apenas amplia a imagem de baixa resolução da tela ao invés de fazer um novo prescan.

O preview do Microtek não permite ver detalhes pois amplia uma imagem de baixa resolução

TARGETS

Para testar a qualidade de imagem dos scanners, utilizamos um target de calibração de cores da Agfa, escaneado a 250 dpi. Compare o resultado das cores e gradações de cinza nas imagens abaixo.

Epson ES 1200C

Epson ES 600C

Sharp JX 325

Avision AV 660

HP Scanjet 3C

Umax PowerLook

Microtec ScanMaker III

Agfa StudioScan

PEÇA FIND ELVIS E ESCOLHA ALL PARA SABER ONDE O FANTASMA DE ELVIS FOI VISTO PELA ÚLTIMA VEZ

AGFA STUDIOSCAN

O mais lento entre os scanners testados, o Studioscan oferece uma resolução ótica de 300 x 600 dpi. Seu software, Fotolook, é o mais completo, com opções avançadas de controle de imagem, como *unsharp mask*, separação CMYK, *descreening* com setagem da linhatura do original (para escanear impressos minimizando o moiré produzido pela retícula de impressão), permitindo um tratamento que pode até dispensar alterações posteriores no Photoshop. Também permite *batch scanning*. A enorme diferença de velocidade em relação aos outros scanners não se reflete na qualidade da imagem, que é equivalente aos outros scanners testados. Com certeza, este software é melhor aproveitado quando usado com o modelo mais profissional da Agfa, o Arcus II, que não estava disponível para teste.

FABIO GRANJA
Gerente técnico da Paper Express
colaborou: PETER SHENG

MAIORES INFORMAÇÕES

SCANNER	TELEFONE	FAX
AGFA		
Auto Gráfica	(011) 549-1011	(011) 549-1591
	(021) 537-8224	(021) 286-3957
Grafia	(011) 822-3200	(011) 820-8477
IBF - Indústria	(011) 585-0502	(011) 291-3466
Brasileira de Filmes	(021) 541-1149	(021) 541-8747
Marjori	(011) 876-1555	(011) 876-6782
AVISION		
Computronics	(011) 282-0211	(011) 210-2170
EPSON		
Epson do Brasil	(011) 536-0300	(011) 536-9200
Supriserv	(011) 813-3777	(011) 813-2277
HP		
Hewlett Packard	(011) 726-8090	(011) 726-8068
Forma	(011) 283-1500	(011) 270-5648
MICROTEK		
Apolo Tecnologia e Informática	(011) 829 9591	(011) 887-1709
ECC	(011) 884-7799	(011) 885-8991
SHARP		
Smar & CalComp	(016) 642-3599	(016) 642-3262
UMAX		
MasterDIX	(011) 816-6355	(011) 210-6294
Starlaser	(011) 693-6952	(011) 876-6782

PROCURA-SE UMA REVOLUÇÃO

Com cerca de R$ 5.000 qualquer um pode dar uma de Tarantino e editar vídeos no Mac. Então, por que não estamos fazendo isso?

por JOÃO VELHO

A revolução já foi anunciada e já deveria estar a todo o vapor. Graças a multimídia e ao Desktop Video, esperávamos uma nova era onde a linguagem do som e das imagens em movimento estaria ao alcance de todos. Mas ao que tudo indica, a revolução ainda não veio ou não disse a que veio.

Quando a Apple saiu na frente com o QuickTime e os Macs AV, todo mundo ficou encantado com as novas possibilidades. Mas faça uma pesquisa sem compromisso, olhe em volta, e dificilmente você verá alguém com pelo menos uma placa de digitalização de vídeo em sua CPU. Fizemos essa experiência entre os assinantes da revista e usuários dos BBSs de Mac brasileiros e não passamos da conta dos dedos de uma mão.

Onde estará o gargalo que não deixa a revolução passar? Em primeiro lugar, ele ainda existe, direta ou indiretamente, em decorrência do enorme tamanho dos arquivos de áudio e vídeo digitais. Itens, como placas especiais, hard disks de 1Gb para cima e muita memória RAM, formam um pacote indispensável para quem quer editar vídeo digital. Mas tudo isso ainda sai um tanto caro.

Em relação à velocidade das CPUs, só agora, com os Power Macs mais caros, elas começam a ficar um pouco mais auto-suficientes para lidar com arquivos tão grandes e complexos. Fora isso, os possíveis usuários são, na sua maioria, mal informados e se confundem com anúncios de hardware e software, diversos formatos de arquivo, resoluções e qualidades distintas. A dificuldade inicial acaba inibindo uma maior aproximação com esse universo. Essa reportagem pretende clarear um pouco o assunto, com detalhes suficientes para você perder o receio e, finalmente, ajudar a iniciar o tão esperado movimento revolucionário. Avante, companheiro!

BROADCAST OR NOT BROADCAST

Numa análise rápida, o mercado de DTV está dividido basicamente entre o broadcast e o não-broadcast.. Não-broadcast significa vídeo sem qualidade para ir ao ar em uma emissora de TV. Ele é feito quase sempre de imagens com menor resolução e profundidade de cor e não contém necessariamente os 30 frames (ou quadros) por segundo, característicos do sistema NTSC, utilizado pela TV americana.

Mas e daí? Quem não precisa de imagens broadcast, não tem por que se preocupar e gastar mais para obtê-las. Um vasto mercado se abre para uma faixa de sistemas mais baratos. Com até US$5.000, consegue-se adquirir o bastante para começar em DTV.

Uma configuração mínima bem escolhida permite editar o vídeo das férias em Miami ou mesmo fazer um pequeno filme com pretensões artísticas. Com ela, também é possível, por exemplo, produzir vídeos com qualidade necessária para apresentações, projetos multimídia e CD-ROM. Com um pouco mais de investimento, pode-se até fazer algum tipo de edição off-line para vídeos profissionais ou mesmo edição on-line para vídeos institucionais.

QUAL O MELHOR MAC?

Não se faz nada em Desktop Video sem um Mac com ao menos algum tipo de input (entrada) e output (saída) de áudio e vídeo. Um modelo AV da Apple, por exemplo. Você pode partir daí e chegar a uma CPU recheada de placas, inclusive para compressão de vídeo. As opções já não são tão poucas quanto há quatro anos atrás, quando o QuickTime foi lançado (ver box).

Se o seu caso é apenas produzir vídeos domésticos no Mac, sem se preocupar com a qualidade de saída, pode se contentar com um Performa 630, mais um disco externo de 500Mb ou 1Gb. O 630 é o modelo ideal para quem quer "brincar" de DTV. Ele conta com placas de vídeo baratésimas (ver box), ideais para "sentir o gostinho" da edição digital não-linear. Mas não espere muito. Com um Performa 630, você terá filmes curtos com uma imagem minúscula, o som não vai sincronizar o tempo todo e a frequência de imagem estará entre 10 e 20 frames por segundo. Se você puder esperar um pouquinho, aguarde a chegada dos Power Macs low end (ver MACMANIA # 14) em agosto. Eles terão uma capacidade de processamento maior e serão compatíveis com as placas atuais do 630.

Você pode atingir uma performance semelhante incremen-

FIQUE LIGADO!

Edição não-linear – Uma espécie de montagem virtual de diversas sequências de áudio e vídeo contidas em um disco rígido. Com a ajuda de uma timeline (linha de tempo), o usuário poder cortar, copiar e colar essas sequências a qualquer momento e em qualquer ordem. No ambiente low end, transições como fusão e wipes necessitam de renderizações demoradas.

Compressão – A solução para os enormes arquivos de vídeo digitalizado veio com o desenvolvimento de técnicas especiais de compressão digital. Para trabalhos de vídeo profissional, o ideal é que os codecs (algorítmos matemáticos) possam comprimir e descomprimir as imagens em tempo real. Por enquanto, isso só é possível com a ajuda de hardware proprietário. O QuickTime traz vários codecs baseados em software. O padrão MPEG está começando a liderar a distribuição de vídeo digital, enquanto o Motion JPEG continua predominando em sistemas de edição.

Resolução de imagem – O padrão para vídeo com qualidade broadcast registra uma matriz de pixels (pontos formadores da imagem) de 640 x 480 (tela cheia). A maioria dos sistemas baseados em Macs sem esquemas de compressão por hardware, registram e reproduzem imagens com no máximo 320 x 240 (1/4 de tela) de resolução, suficientes para várias aplicações low end.

Profundidade de cor – Com 24 bits por pixel, uma imagem chega a conter uma paleta de cores com até 16,7 milhões de combinações. Em multimídia e aplicações domésticas, há casos em que imagens 8 bits, com 256 cores, podem bastar.

Frequência de frame/de campo – O padrão para vídeo NTSC exige uma frequência de 30 frames por segundo. Mas a imagem de vídeo standard tem ainda cada frame dividido eletronicamente em dois campos entrelaçados, gerando 60 ao todo. Esses parâmetros asseguram que o espectador vai assistir uma imagem com a ilusão perfeita de um movimento absolutamente contínuo. Filmes QuickTime não-broadcast normalmente têm menos de 20 frames por segundo. O padrão em cinema é de 24 frames por segundo.

QuickTime – Lançada em 91, a extensão de sistema da Apple abriu as portas para o universo Desktop Video no Mac. O QuickTime é uma ferramenta de software que torna possível armazenar, manipular e sincronizar diversos tipos de dados dinâmicos, baseados em tempo, tais como áudio, vídeo, som MIDI ou animação. Sua estrutura modular permite a adição de drivers e codecs de terceiros, além dos fornecidos pela Apple.

Entrada de vídeo – Os videocassetes domésticos, mais baratos, enviam imagens de vídeo composto, em que as informações de croma (cor) e luminância (escala de cinza) estão misturadas. As imagens de equipamentos profissionais são produzidas com a separação das informações de croma e luminância, como é o caso do sinal S-Video. Sistemas com entrada S-Video garantem melhores imagens, principalmente no momento da digitalização.

EDL – O processo de edição off-line visa produzir um EDL, uma listagem com pontos de entrada e saída de sequências de áudio e vídeo, reproduzindo exatamente as decisões criativas do editor. Os pontos são dados em time-code, o mesmo presente nas fitas de vídeo originais. A partir do EDL, gerado em disquete, pode-se reconstruir rapidamente todo o projeto de edição em sofisticadas ilhas de edição online, baseadas em tape, para finalização de vídeos de altíssima qualidade. O EDL é um recurso precioso, que infelizmente nem sempre funciona de forma confiável em sistemas de DTV, mesmo nos mais caros.

Timecode – Sinal gravado na fita de vídeo, contendo a identificação e o endereço de cada frame de imagem. Ele usa o formato HH:MM:SS:FF (Hora:Minuto:Segundo:Frame). Devido a problemas inerentes ao sinal de vídeo NTSC, nem todos os tipos de timecode obtém precisão total, como a que oferece o timecode profissional SMPTE. O timecode RC da Sony também é bastante preciso. O timecode pode ser gravado na hora da filmagem pela câmera, ou depois, na pós-produção. Existem duas maneiras básicas de gravá-lo: de forma longitudinal, em uma segunda trilha de áudio, ou no intervalo vertical entre dois frames, na trilha de vídeo, uma forma bem mais precisa.

tando seu Mac velho de guerra com plaquinhas low end. As placas mais baratas da Radius, a VideoSpigot e a Spigot II Tape, são recomendáveis. Com essa configuração já dá pra começar a brincar (ou treinar funcionários ou dar cursos) de edição de vídeo em programas como o Avid VideoShop e o Adobe Premiére. Você pode também testar protótipos multimídia, se eles rodarem bem em um Performa 630 ou em um IIci, eles rodarão em qualquer Mac. Mas se a idéia for realizar um projeto multimídia prá valer, vá direto para um Power Mac AV ou no mínimo, um Quadra 840 AV, e complete-o com um hard disk AV da Seagate ou da Micropolis acima de 2Gb. Você irá ganhar em eficiência e qualidade da imagem, com janelas de captura de no máximo 320x240 pixels (1/4 de tela) em 30 frames por segundo. Um Power Mac simples também pode ser equipado com a placa Spigot II Tape, alcançando praticamente a mesma performance. Se o projeto for parar num CD-ROM, os tamanhos dos arquivos finais devem respeitar o limite de taxa de transferência ideal para os acionadores double-speed, em torno de 200kb por segundo.

BRINCANDO A SÉRIO

Quando houver necessidade e se você tiver a grana, vale a pena investir num sistema completo de edição não-linear em um Power Mac, com uma placa decente para dar saída em qualidade no mínimo VHS. A partir de US$4.000 já se encontram alternativas, como o MoviePack e o VideoVision. Considere a adição de sistemas de disk array e placas aceleradoras de interface SCSI.

Em projetos profissionais de edição não-linear de vídeo, não tem maracutaia: ou você consegue rodar seu filme a 30 frames por segundo ou você está fora. No caso de processos off-line, a resolução da imagem nem é tão importante. Uma das soluções para dar uma melhorada no vídeo de um Mac AV é a utilização da placa de compressão Radius SpigotPower AV. Mas se o vídeo tiver que voltar para o tape com qualidade online para exibição, o mínimo de resolução deverá ser a matriz de pixels 640x480, com profundidade de cor 24bit. Para isso, o ideal é partir para ao menos um Power Mac 8100 AV com uma placa de compressão de vídeo mais sofisticada, como a SpigotPro AV, também da Radius. Ah, inclua hard-disks AV 7200 RPM, com 4Gb.

Num esforço máximo, considere também a nova versão para Mac e Power Mac da placa Targa 2000, antes exclusiva do ambiente PC, que sai por US$ 5.495. Seu resultado já é assimilável

INDEPENDÊNCIA E C

Ana, Felipe, André, Guilherme e Ruth dão uma boa mostra de bem próxima. É só uma questão de tempo, ou talvez de info a aplicação low-end e assim perdem a chance de ed

ANA REGINA ALONSO

Arquiteta e publicitária
CPU ....Quadra 650
RAM ....500 Mb
HD.................24Mb
Placa............Raster Ops
Software ......Adobe Premiere

A arquiteta Ana Regina Alonso é uma dessas macmaníacas, apaixonadas pelas facilidades da linguagem iconográfica do Mac, bastante próxima de sua formação profissional. Responsável pelo departamento de computação gráfica da Norton Publicidade, Ana terminou no ano passado a montagem do portfólio da agência em CD-ROM. Para isso ela precisou fazer pequenas reduções dos comerciais de televisão, uma operação bastante simples que não pede mais do que uma aplicação low end, barata e fácil de ser realizada. "Low end, porque não exige que o usuário tenha uma estação de altíssima qualidade", justifica a arquiteta.

Trabalhando a cada momento em um dos 20 Macs da agência, sempre nos Quadra acima de 650, todos com 24 Mb de memória RAM, placas de digitalização Raster Ops, pelo menos um hard disk externo de 500 Mb e monitores com milhões de cores, Ana usou o Adobe Premiere para suas pequenas edições. O resultado já começa a circular entre clientes, amigos e fornecedores da agência através das 500 cópias produzidas.

FELIPE AUGUSTO ALONSO

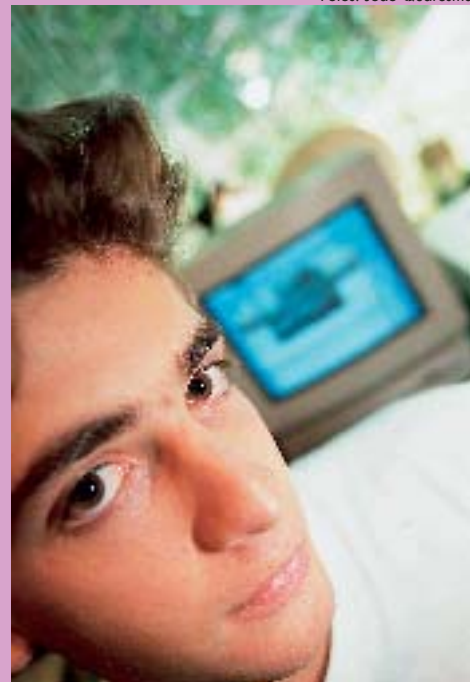
Home User
CPU ....Quadra 605
RAM ....32 Mb
HD.................1 Gb
Software ......Adobe Premiere

Fotos: João Quaresma

Se as necessidades de Ana Regina já não são altas, menores ainda são as de seu filho, que desde os sete anos gosta de fazer vídeos. Felipe Augusto "herdou" da mãe o que sobra de computador na agência e assim pode editar em casa as imagens de esqui aquático que grava em Super VHS. Apesar de não ter a placa de digitalização (o que é feito na agência), ele consegue intercalar no Premiere as cenas de esquiadores profissionais norte-americanos com outras de seus amigos. Tudo dentro de seu Quadra 605 com 32 Mb de memória RAM e 1 Gb de memória externa, para ser exibido no monitor de 17 polegadas.

Felipe só reclama da baixa resolução das imagens e, principalmente, de não poder passar o resultado de sua edição do computador para uma fita de vídeo. Fora isso, ele é um entusiasta do low end. "Esse sistema tem tantos efeitos e recursos que você passa por um profissional", diz.

 ESCREVA ABOUT NEWTON, PINTE AS PALAVRAS E PEÇA ASSIST PARA VER OS NOMES DOS PROGRAMADORES

ORTE! Por Augusto Fragelli

que, se a revolução ainda não explodiu, pelo menos está rmação por parte de tantos usuários que desconhecem itar seus vídeos com baixo custo e muito prazer.

ANDRÉ ABUJAMRA

Músico
CPU ....Quadra 650
RAM 40Mb
HD................4,2 Gb
Placa ....Video Spigot II Tape
Software ......Adobe Premiere

O músico André Abujamra é outro que se diverte com as facilidades dessa aplicação, aproveitando parte do maquinário de seu estúdio. "É só farra", explica este novo pai que já está digitalizando as imagens do filho recém-nascido para depois serem editadas no Premiere. "Quando ele tiver uns dez anos, vou mostrar para ele um CD-ROM com as suas mudanças", diz. Ao todo, seu equipamento custou cerca de US$ 7,5 mil (fora a parte musical), valor bastante baixo, se comparado às aplicações profissionais.
O preço pago é o das limitações que, às vezes irritam o usuário. "A velocidade do meu computador me deixa um pouco puto, apesar de ele ser rápido", afirma. O Mac 650 de André tem memória RAM de 40 Mb e 4,2 Gb entre hard disks internos e externos, uma placa barata de digitalização Video Spigot II Tape (custou US$ 700) e um monitor 17 polegadas da Apple com capacidade para milhares de cores. Mesmo com esses limites, André encontra na aplicação low end uma garantia de produção independente. "O que eu gosto é fazer filme do minuto", diz.

GUILHERME ATHIA

Gerente de Comunicação
CPU ....Performa 630
RAM 36Mb
HD................1,2 Gb
Placa ....Apple Video System
Software ......Avid VideoShop

Guilherme foi um dos primeiros brasileiros a possuir um Performa 630 com suas respectivas placas AV. "Foi uma briga duríssima. Encomendei o Mac na Fenasoft e só vim a recebê-lo no final do ano, sem as placas. Tive que ligar para a Apple em Miami e ameaçar processá-los porque o vendedor havia me garantido que a placa de sintonização de TV (Apple TV/Video System) estava incluída no preço. Só em março vieram me dizer que a placa não funcionava com o sistema Pal-M".
Hoje Guilherme se diz satisfeito, com suas duas placas (Video System e Presentation System) e um sintonizador que ganhou da Apple devido ao erro na hora da venda. Com seu equipamento, ele consegue capturar imagens de TV e vídeo e ainda assistir TV no Mac. "Geralmente eu fico escrevendo no Word com a tela de vídeo ligada no canto do monitor. Quando surge algum programa interessante eu amplio a imagem da TV e assisto".
Guilherme, que é professor da ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), comprou seu equipamento para incrementar suas aulas sobre produção de eventos. Ele ainda pretende adquirir uma câmera de SVHS para filmar cursos e seminários que, depois de digitalizados, servirão como matéria-prima para aulas sobre apresentações multimídia.

RUTH SLINGER

Produtora de Vídeo
CPU ....Quadra 650
RAM ....36 Mb
HD................ 1 Gb
Placa ....SuperMac Digital Film
Software ......Adobe Premiere

De todos estes usuários, a videomaker Ruth Slinger é a que mais explora profissionalmente as vantagens da *edição caseira*. Não à toa sua estação de trabalho é a mais cara de todas, mas ainda assim acessível para uma jovem realizadora. "Dentro do computador a imagem fica linda, trabalho como se fosse uma estação Avid de US$ 100 mil e eu tenho um equipamento de US$ 10 mil. Mas na hora de tirar, a placa come um frame por segundo e texturiza a imagem", diz.
Apesar destes problemas, a solução low end foi decisiva para Ruth. "Ela foi uma farra para mim. Há 14 anos que eu filmava e não podia editar", diz. Hoje em seu Quadra 650 com 36 Mb de memória RAM, 1 Gb de memória no drive externo, um Adobe Premiere, uma placa Digital Film (cerca de US$ 3 mil) e um monitor Apple de 14 polegadas para milhões de cores, a videomaker faz desde clips para grupos musicais até vídeos de desfiles. Recentemente ela conseguiu emplacar com uma versão low end o piloto de um programa semanal de dois minutos apresentando a agenda noturna de São Paulo na MTV. "O cliente aprovou a linguagem e não a exigência técnica", diz.

como broadcast. Naturalmente, você já estaria entrando numa espécie de faixa intermediária com sistemas realmente profissionais, chegando a mais de US$ 8.000, bem longe do que se poderia entender como aplicação low end.
A necessidade de guardar projetos de DTV em formato digital leva-nos aos sistemas de mídia removível. Existem várias soluções, em disco ou em fita, quase todas bem mais lentas do que o ideal. Se você quiser mesmo ir fundo nessa área, não esqueça de juntar um Syquest de 200 ou 270Mb e um DAT. Quanto à memória RAM, claro, quanto maior a qualidade de vídeo desejada, mais SIMMs precisarão estar conectados aos slots de seu Mac. A média mínima razoável fica entre 24 e 32Mb no total de memória RAM.
A parte de video convencional em um sistema de DTV deve caminhar dos VCRs (Video Cassete Recorder) do tipo VHS (200 linhas de resolução) para os HI-8 e SuperVHS (400 linhas de resolução), que proporcionam imagens mais definidas, com preços a partir de US$800. Se couber no orçamento, as câmeras devem acompanhar esse padrão, levantando a qualidade desde a captação da imagem.
A Sony criou um protocolo proprietário para ser usado via porta serial, conhecido como Visca, que proporciona o controle dos VCRs HI-8 compatíveis através de um Mac, tanto para reprodução como captação de vídeo. O VCR HI-8 CVD-1000, o primeiro V-Deck Computer Video Drive da Sony, é bem acessível (em torno de US$1.500) e totalmente compatível com o protocolo VISCA. A Sony também tem um módulo, o Vbox CI-1000, na faixa de US$250, que torna outros VCRs e câmeras de sua linha compatíveis com o Visca.
O programa Adobe Premiere, por exemplo, vem com um plug-in Visca especial, que modifica a sua janela de captura acrescentando controles para os VCRs compatíveis. A captura é feita com a referência do RC timecode, um tipo de timecode semi-profissional inventado e adotado pela Sony em seus produtos HI-8.
Para os casos em que a referencia de timecode profissional SMPTE é fundamental, existem produtos compondo pacotes com cabos e software plug-in para o programa de edição Adobe Premiere. Eles capacitam o programa de edição a fazer a leitura correta do timecode original e controlar VTs profissionais, também modificando a janela de captura do software. Para trabalhar com esses produtos, como o DQ TimeCoder (US$295) da Diaquest , e o ProVtr (U$99) da Pipeline Digital, o VCR usado precisa ter interface serial 9 pinos RS-422.

PLACAS PARA TOD

Além dos modelos AV, existem opções de placas de

O Performa 630 pode receber uma placa para *input* e outra para *output* de vídeo, exclusivas para esse modelo e disponíveis no Brasil. A placa de digitalização se chama Apple Video System (R$320), e para a saída de vídeo a Apple disponibiliza um módulo externo, o Apple Presentation System (R$630). Para os Power Macs 6100, recentemente a Apple lançou a placa Power Macintosh AV Card (US$479). Ela é vendida separadamente e pode ser conectada no slot PDS (Processor Direct Slot) do computador
A MACMANIA testou as placas de vídeo da Apple e considerou sua relação custo/benefício muito boa para quem quer ter um primeiro contato com o DTV, sem grandes pretensões. A placa Apple Video System é muito fácil de ser instalada e permite capturar frames e filmes QuickTime diretamente de uma câmera de vídeo ou de um videocassete com saída NTSC. Se o seu videocassete só tiver saída PAL-M, você precisará de um conversor PAL-M/NTSC, à venda nas boas casas do ramo.
Mesmo com o QuickTime 2.0, não espere milagres. A placa da Apple digitaliza vídeo com qualidade satisfatória em telas de 240 x 360 pixels (1/4 de tela), mas você só conseguirá tirar o melhor dela em filmes com a metade deste tamanho (o tradicional formato "caixa de fósforo" do QuickTime).
A interface do software de captura é bastante intuitiva e permite ajustar o nível de compressão dos filmes, o brilho e o contraste das imagens. No meio deste ano, a Apple vai lançar uma placa de compressão MPEG compatível com a Apple Video System. Com ela será possível assistir vídeos digitais em tela cheia, a 30 frames por segundo.
A placa Apple Presentation System é, na verdade, um módulo externo que permite ligar seu Mac a uma televisão ou videocassete através da saída do monitor. Serve para apresentações, mas também pode ser utilizado para dar uma saída precária em seus filminhos.
Existe outra placa compatível com o Performa 630, a Apple Video/TV System, que além de digitalizar vídeo permite sintonizar canais de TV diretamente do Mac, mas ela não está disponível no Brasil, por ser incompatível com o sistema PAL-M. Se você acha fundamental poder assistir TV enquanto trabalha no computador, pode comprar um sintonizador/conversor e utilizá-lo com a placa Apple Video System.
Guilherme Athia, um dos entrevistados desta matéria, utiliza um sintonizador SkyGyant, distribuído no Brasil pela TCT, que custa R$ 283 e pode ser ligado na entrada video in da placa de digitalização. Ele pode ser ligado a um cabo de antena ou de TV a cabo e permite que o usuário assista TV enquanto trabalha em outros programas ou capture imagens da TV em PICT ou filmes QuickTime. A qualidade da imagem é boa e pode ocupar a tela inteira ou apenas um pequeno pedaço do monitor.

OUTRAS MARCAS

Também existem alguns outros fabricantes com mais alternativas para vários modelos. Os principais e mais conhecidos são a Radius (que incorporou a SuperMac) e a RasterOps, que por sua vez se juntou à TrueVision. As mais caras, entre US$4.000 e US$5.000, chegam a proporcionar recursos necessários para algumas aplicações profissionais, com qualidade de imagem comparável ao HI-8 ou ao SuperVHS.
As placas de I/O (input/output) de vídeo da Radius se dividem em três faixas. A primeira inclui a Video Spigot em duas versões, uma para Mac LC (US$279) e outra para Macs com slot NuBus (exceto Power Macs), a versão Pro (US$429). Ainda nessa faixa de baixo custo, o usuário pode optar pela Spigot II Tape (US$849), que cria filmes já no formato QuickTime, e captura single frames em resolução de tela cheia.
Outra vantagem das CPUs AV está na possibilidade de aproveitamento do

 ABRA O DATE BOOK E CLIQUE NO CANTO SUPERIOR ESQUERDO SOBRE O DIA DA SEMANA PARA VER A FASE DA LUA

OS OS LADOS

input e *output* de vídeo, que podem ser somadas a Macs com recursos de áudio.

slot adicional da placa AV, o DAV (Digital Audio Vision). Ele serve para conectar (com exceção do Power Mac 6100) placas NuBus com esquemas de compressão/descompressão de imagens em tempo real. Esse tipo de hardware representa um ganho fantástico, possibilitando imagens bem melhores. A única que existe no mercado até agora é a Spigot Power AV (US$999), também da Radius.

Para a faixa do meio, a Radius lançou a placa Spigot AV Producer (US$1.799), para Macs e Power Macs AV. Ela trabalha com esquema de compressão, e gera através de *output* próprio video 24-bit, com alta resolução. Com resultado melhor que o *output* de um Mac AV com a placa Spigot Power AV .

Na terceira faixa temos os produtos top de linha da Radius, as placas Video Vision, que começam com a versão Basic (US$1.999). A versão Studio (US$4.449), é um exemplo de produto com recursos suficientes para trabalhos profissionais sem necessidade de qualidade *broadcast* (destinados à TVs), quando usados com o hardware indicado.

A RasterOps trabalha numa filosofia modular, bem mais complicada. Ela fabrica toda uma família de placas gráficas 24-bit com *input* e *output* de vídeo, módulos para *output* de vídeo, placas de compressão. Existem ainda sistemas completos, em pacotes recheados de software, para edição com qualidade máxima. Os sistemas são, na verdade, composições das placas isoladas, em conjuntos configurados para trabalhar de forma integrada.

São três os modelos básicos de placas com funcões de digitalização de vídeo da RasterOps: 24STV (US$919), 24MxTV (US$2.199) e 24XLTV (US$3.249). Elas incluem funções típicas de placas gráficas aceleradoras e suportam monitores de diferentes tamanhos, dependendo do modelo. O modelo mais caro reproduz imagens 24-bit em monitores de 13 a 21 polegadas. Existe ainda a placa Media Time, que vem com captura de áudio 16-bit e suporte para monitores de 14 polegadas.

A placa de compressão MoviePack 2 (US$1.849), um modelo *daughtercard* para ser acoplado nas placas anteriores, proporciona imagems para vídeo comparáveis com o que há de melhor nesse tipo de produto. O conjunto Movie Pack Presenter (US$1.799) vem com a placa 24STV integrada com a placa *daughtercard* MoviePack, e softwares para captação e edição, nesse caso, o programa Avid VideoShop.

Para o *output* de vídeo, é necessária a utilização do módulo externo Video Expander II (US$649). Ele já vem incluído no conjunto top de linha, o MoviePack 2 Pro Suite (US$4.199), que vem com as placas 24XLTV, MoviePack 2, e o software de edição Adobe Premiere.

A TrueVision, já sob controle da RasterOps, anunciou recentemente o lançamento da placa Targa 2000 (US$5.495) para Mac e Power Mac. Ela é super conhecida na plataforma PC e permite digitalizar, comprimir e dar saída para vídeo com qualidade total, combinada com recursos para áudio com qualidade de CD, em condições profissionais.

TABELÃO DE PLACAS DE VÍDEO

FABRICANTE	PLACA	CARACTERÍSTICAS	PREÇO
APPLE	Apple Video System	Digitaliza vídeo mas só tem entrada	R$ 320
	Apple Presentation System	Módulo externo para saída de vídeo	R$ 630
	Power Mac AV Card	Barata. Só serve no Power Mac 6.100	US$ 479
RADIUS	Video Spigot (Mac LC)	Digitaliza e dá saída de vídeo em baixa resolução	US$ 279
	Video Spigot (versão Pro)	Digitaliza e dá saída de vídeo em baixa resolução	US$ 429
	Spigot II Tape	Cria filmes em QuickTime e captura frames	US$ 849
	Spigot Power AV	Esquema de compressão para os Macs AV. Gera vídeo até 16-bit em tela cheia a 30 frames por segundo.	US$ 999
	SpigotPro AV	Esquema de compressão para os Macs AV. Gera vídeo 24-bit em tela cheia a 30 frames por segundo.	US$ 1.599
	VideoVision (versão Basic)	Digitaliza vídeo sem esquema de compressão por hardware.	US$ 1.999
	VideoVision Studio	Adiciona uma daughtercard à versão Basic, com esquema de compressão por hardware. Gera vídeo de alta resolução.	US$ 4.849
RASTEROPS	24STV	Digitaliza e acelera vídeo. Suporte para monitores de 13/14 polegadas.	US$ 919
	24MxTV	Digitaliza e acelera vídeo. Suporte para monitores de 16 polegadas.	US$ 2.199
	24XLTV	Digitaliza e acelera vídeo. Suporte para monitores de 21 polegadas.	US$ 3.249
	Media Time	Digitaliza e acelera vídeo. Captura áudio 16-bit. Suporte para monitores de 14 polegadas.	US$ 1.999
	MoviePack 2	Placa de compressão tipo daughtercard. Gera vídeo em tela cheia a 30 frames por segundo.	US$ 1.849
	Movie Pack Presenter	Pacote com placa 24STV integrada com MoviePack e Avid VideoShop.	US$ 1.799
	MoviePack 2 Pro Suite	Inclui as placas24XLTV, MoviePack 2, Video Expander e Adobe Premiere	US$ 4.199

ESCOLHENDO OS PROGRAMAS

A área de Desktop Video engloba softwares para pré-produção, com programas para roteirização, storyboard, visualização de cenário e movimento de câmera ou até mesmo, para organizar um orçamento e administrar uma produção. Outros softwares usam fontes geradas pelo computador e, com a ajuda de placas de genlock/overlay, realizam muito bem o trabalho de inserção de créditos em vídeos.

Caso o hardware escolhido não traga o software necessário, você irá precisar de um programa específico. Os mais importantes no momento, nessa faixa low-end, são o Adobe Premiere e o Avid VideoShop. Ambos tem módulos de efeitos especiais próprios, e aceitam a coleção de plug-ins de efeitos TransJammer (US$150), da ElasticReality. A Radius também está entrando na briga dos softwares de edição com o recém lançado Radius Edit.

A imagem digital pode ser manipulada de "n" maneiras. Rotoscopia, pintura, composição, transformação - tipo morph - e outros são novas ferramentas fornecidas pelos softwares específicos para processamento de imagem e efeitos. Destacam-se os programas After Effects, VideoFusion, Strata Media Paint, Elastic Reality e o velho e conhecido Photoshop, pau pra toda obra. O After Effects, realmente caro e com proteção contra cópia, é considerado de nível profissional. Mas mesmo com um power hardware ajudando, prepare-se para os momentos de tédio da renderização.

O FUTURO

Os Macs realmente voltados para a edição de vídeo ainda estão para ser lançados. Vão ser os clones e os novos Macs com slots PCI no lugar dos velhos NuBus. A Radius foi a primeira a anunciar um clone de Mac, pensado exatamente para DTV. A Apple promete novos modelos a partir de julho, que virão com uma nova placa AV, capaz de dar saída em vídeo com qualidade "near broadcast-quality".

A mudança para o PCI vai melhorar significativamente a parte de input/output de áudio e vídeo dos sistemas. Isso vai viabilizar imagens melhores, com menores taxas de compressão. O Power Macintosh 9500, por exemplo, promete repetir o sucesso que o Quadra 950 teve no mercado de vídeo, com seis slots PCI, uma nova tecnologia AV e capacidade para 768 Mb de RAM. Mais para a frente, aguarda-se também a introdução do FireWire nas máquinas Apple. O FireWire substituirá a interface SCSI, com performance excepcionalmente maior, resolvendo o problema de transferência de dados entre a a CPU e os hard disks.

Não se pode desprezar o fato de que, a cada dois anos, os discos duplicam a capacidade, enquanto reduzem pela metade o custo por gigabyte, atualmente beirando os US$ 500 nos EUA. Seguindo o fluxo das CPUs RISC - sempre mais potentes e velozes- as placas para DTV ficarão mais baratas e, em alguns casos, desnecessárias. Veremos o avanço ultra-rápido do MPEG, principalmente como padrão de compressão para distribuição de vídeo.

Resumo da ópera: apesar de tudo, o futuro vai ser lindo e todo mundo vai virar videomaker. E você, como bom revolucionário, depois dessa rápida doutrinação, estará nas trincheiras do front, com mil idéias na cabeça e um mouse na mão.

JOÃO VELHO (jvelho@embratel.net.br)
é formado em cinema pela UFF e diretor de programas da TVE do Rio de Janeiro.

MAIORES INFORMAÇÕES

REPRESENTANTES NACIONAIS

ArtCad (Adobe, Elastic Reality)
tel/fax: (011) 279-3988

Cad Technology (Strata)
tel/fax: (011) 829-8257

CI-Compucenter (Adobe)
tel: (011) 257-0577
fax: (011) 257-7711

CompuSource (Apple)
tel: (011) 820-1112
fax: (011) 820-0204

CrossPoint (Avid)
tel: (021) 325-1363
fax: (021) 325-5822

Multisoluções
(Adobe, RasterOps, Radius)
tel: (011) 816-6355
fax: (011) 210-6294

Sony
tel: (021) 275-3890
fax: (021) 541-4989

FABRICANTES NOS EUA

Diaquest
tel: (001-510) 526-7167
fax: (001-510) 526-7073

ElasticReality
tel: (001-608) 273-6585

Radius
tel: (001-408) 434-1010
fax: (001-408) 434-6437

RasterOps
tel: (001-408) 562-4200
fax: (001-408) 562-4065

VideoFusion
tel: (001-419) 891-1090
fax: (001-419) 891-9673

OS MELHORES PROGRAMAS

Conheça as principais características dos softwares utilizados pelos videomakers digitais

Adobe Premiere- A versão 4.0 o tornou ainda mais robusto do que já era. O Premiere (US$795) traz tudo que se tem direito para trabalhos de edição em DTV, com recursos avançados, muitos dos quais possibilitados pela versão 2.0 do QuickTime, como o caso do suporte para timecode SMPTE. Sua marca é a janela de construção, onde os clips de áudio e vídeo são arrumados em uma linha de tempo (timeline), quase um padrão em programas desse tipo.

A digitalização de vídeo oferece recursos de automação e outras sofisticações, dependendo do hardware de vídeo utilizado. Através de um OCR embutido, antes da digitalização, o software pode ser instruído para ler um timecode sobreposto à imagem original (burn-in timecode). Essa passa a ser uma alternativa simples e barata de fazer com que os clips digitalizados possam contar com a referência de timecode SMPTE, importante para a geração de EDLs profissionais em edições off-line.

O Adobe Premiere é o pai da revolução do DTV. A mãe é o QuickTime

Nessa versão, a parte de EDL ficou mais completa, com opções de vários formatos profissionais. Ela inclui uma segunda lista de edição B Roll e quatro canais de áudio. Também pode-se começar um projeto em baixa resolução e depois fazer a recaptura automática, em alta resolução, dos trechos de imagens selecionados durante o projeto, antes de dar a saída definitiva em fita. Isso facilita consideravelmente processos de edição on-line.

Rodando sem compilação, a função de *preview* responde ao comando do usuário em tempo real, sobrepondo um "X" sobre as imagens nos trechos do projeto onde foram aplicados os filtros e efeitos. O *preview* das transições ocorre praticamente em tempo real, quando o mouse é arrastado ao longo da "timeline" do programa.

Novas janelas incrementaram a interface: a Trimming, por exemplo, proporciona ajustes finos e cortes precisos, enquanto a Commands permite customizar uma palette para acesso fácil dos comandos mais usados.

Além dos filtros e efeitos embutidos, o Premiere aceita filtros plug-in para o Photoshop, e ainda tem ferramentas para construir novos filtros e efeitos de transição customizados pelo usuário. O software é totalmente nativo para Power Mac.

After Effects- A onda da "fusãomania", que anda assolando a área de informática nos EUA, juntou a Radius com firmas como SuperMac e VideoFusion e a CoSA, criadora do After Effects (US$1.995), acabou debaixo do nome Adobe. Para os que não querem mesmo gastar essa grana toda, a CoSA fez uma espécie de versão mais modesta e mais barata do After Effects. Em termos de funções, o **AfterImage** (US$ 595) preserva muita coisa do After Effects, mas fica longe da qualidade do produto final.

O After Effects, usado até em sistemas broadcast como o Media 100, produz resultados impressionantes em uma boa CPU. A ótima versão 2.0 já tem mais de ano. Talvez por isso, a expectativa do que virá daí é enorme. O programa é coisa de profissional. Ele permite fazer combinações de inúmeros filmes QuickTime, animações, e imagens paradas. Cada camada de imagem pode ser alterada, independentemente uma da outra, por filtros ou através de controles precisos de posição, opacidade e escala, em efeitos dinâmicos produzidos por key frames múltiplos. O software trabalha com interpolação de sub-pixel e renderização de campo, proporcionando imagens mais contínuas e definidas.

O After Effects é o programa ideal para se trabalhar com camadas de vídeo

Avid VideoShop- Depois que a Avid Technology, conhecida por sistemas super-profissionais, adquiriu os direitos sobre o VideoShop, o software recebeu uma injeção de recursos que o faz, hoje, praticamente o principal competidor do Premiere, apresentando algumas vantagens como credencial. De cara o VideoShop é bem mais barato (US$395), metade do preço do Premiere. Em segundo lugar, é desenvolvido e produzido pela Avid, que pode descarregar a qualquer momento novas soluções, inclusive vindas de sua linha profissional.

Certos atrativos chamam a atenção. Os "Micons", por exemplo. Eles são representações dos clips em forma de ícones, presentes na janela Desktop (semelhante à janela Project do Premiere). A diferença aparece quando você seleciona o ícone, que assume um modo de *preview* com imagens em movimento. Sua timeline, disposta na janela Sequencer, tem dois modos: Storyboard View e Time View. O *preview* é exibido na janela Canvas.

Outro ponto forte do software é a enorme quantidade de bons filtros e

 NO PREFERENCES PERSONAL, DÊ DOIS CLIQUES NO SEU ENDEREÇO. COLOQUE 2 ESPAÇOS DEPOIS DA ÚLTIMA PALAVRA E VEJA UMA ESTRANHA STARTUP SCREEN

transições, incluindo Morph. Eles são renderizados no momento em que são aplicados. Além disso o programa saiu na frente no suporte total a arquivos MIDI, inclusive com uma trilha especial. Mixagens de arquivos MIDI com sons digitais ficam fáceis. Se o usuário desejar, o som MIDI é gerado simultâneamente pelo "QuickTime Musical Instruments".

A parte de geração de caracteres alcança bons resultados. E para melhorar, o programa tem sido distribuído com um bônus: o software "filhote" do InfiniD da Specullar, o LogoMotion, que cria logotipos voadores e caracteres em 3D animados, valendo pelo menos uns US$100.

Por outro lado nota-se uma certa economia de recursos por parte da Avid, certamente dentro de uma estratégia momentânea de dimensionamento do produto na faixa de mercado estritamente low end, com aplicações mais sérias em multimídia. O programa não suporta interpolação de subpixel, ao contrário do Premiere e do After Effects, o que prejudica a qualidade de imagem produzida.

A parte de digitalização automatizada, com controle de VCR, suporta apenas o padrão Visca, da Sony, e o software não oferece recurso para geração de EDL profissional. Sua interface é um pouco lenta em algumas funções. A versão 3.0 saiu com alguns bugs, aparentemente já corrigidos na última versão que está saindo do forno.

O VideoShop, da Avid, é o mais sério concorrente do Adobe Premiere

Radius Edit- A novidade que promete. A Radius resolveu investir em software e criou o Radius Edit, que acompanha o produto de hardware mais caro e sofisticado da Radius em DTV, o Telecast, e deverá vir junto com o VideoVision.

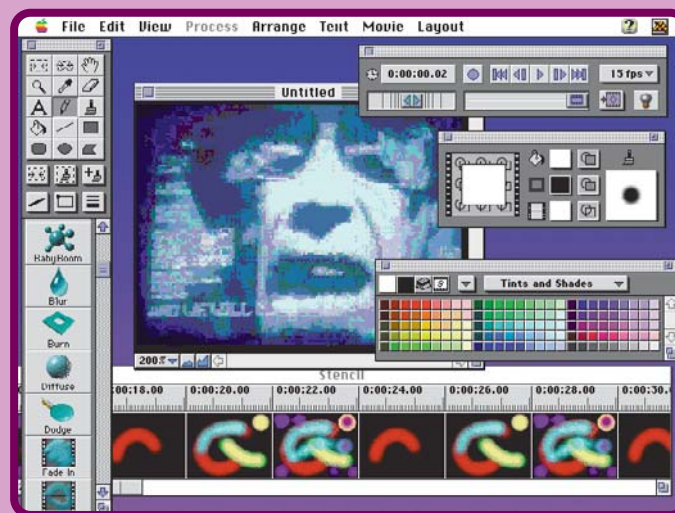
Para atender a essa demanda, o RE apresenta ferramentas profissionais no nível ou mesmo mais poderosas que o Premiere, tais como transições e efeitos, caracteres, suporte para timecode SMPTE e outros. Vendido separadamente sai por pouco menos de US$1.000.

Elastic Reality- Temos aqui outro exemplo da "fusãomania": desde março deste ano, seu fabricante foi absorvido pela Avid Technology. Há tempos faz sucesso nas máquinas Silicon com uma versão poderosíssima, usada em coisas pesadas como super-produções de Hollywood. Além da versão Mac do Elastic Reality (US$349), existe outra para Windows. A compatibilidade de arquivos entre as três plataformas é total.

Sua interface facilita em muito a vida do usuário, ao mesmo tempo em que garante precisão em operações de composição, animação, edição de imagem e, principalmente, morphing e warping. O programa realiza metamorfoses e deformações da imagem com um método baseado no mapeamento de características formais de objetos gráficos. Ele também é capaz de separar figura e fundo, e criar máscaras em movimento para composição e sobreposições de camadas. Com uma relação custo/benefício excelente, é um bom complemento para o After Effects.

VideoFusion- A VideoFusion, que fabrica o software de mesmo nome, também foi incorporada por outra empresa, no caso a Radius, aparentemente objetivando formar uma linha própria de software junto com o Radius Edit. O VideoFusion (US$649) oferece recursos característicos tanto do Premiere e do After Effects como do Elastic Reality. Captura imagens, edita clips e realiza transições standard e customizadas de vários tipos, além de efeitos dinâmicos, inclusive morph, wipe e filtros diversos.

A interface do VF se apresenta como uma das mais amigáveis. Um perfeito multi-uso, porém limitado em algumas funções. Seu método de deformação é baseado em transformações do espaço, com a manipulação de regiões de imagem através da aplicação de malhas nos quadros de início e de fim, determinados pelo usuário. O programa também executa mistura de imagens com efeitos de zoom, pan e rotate customizáveis.

Photoshop- Não precisa falar muito. O programa é uma unanimidade na área de manipulação de imagem, portanto não pode ficar de fora. O Adobe Premiere e o VideoShop podem exportar clips para o Photoshop por meio de "filmstrips" dos vídeos QuickTime. Dessa maneira, com ele, é possível fazer rotoscopia e composição de imagem. A versão 3.0 implementou um novo método para composição em camadas. Além disso o Photoshop faz misérias na parte gráfica, exportando desenhos, letras e formas geométricas.

Com o Media Paint é possível fazer animações e efeitos num piscar de olhos

Media Paint- Programa para efeitos especiais, retoque de filmes ou animações em filmes QuickTime. Uma versão revista e melhorada de um programa chamado Video Graphitti, comprado pela Strata. Você pode fazer animações bidimensionais começando do zero, de imagens PICT ou de filmes QuickTme, pode criar efeitos de partículas em filmes frame a frame ou, enquanto o filme roda, pintar as imagens de um filme sobre outro e utilizar recursos de canal alfa e chromakey. Compatível com Power Macs.

TIRA O DEDO DAÍ, MENINO!!!

Utilizando o Finger, você consegue saber quem é quem na Internet

```
File  Edit
coke@cs.cmu.edu

[ Forwarding coke as "coke@l.gp.cs.cmu.edu" ]

[L.GP.CS.CMU.EDU]
Login: coke                    Name: Drink Coke
Directory: /usr/coke                     Shell: /usr/local/bin/tcsh
Last login Wed Oct 12 (1994
), EDT on ttyp1 from PTERO.SOAR.CS.CMU.EDU
Mail came on Sun May 14 23:02, last read on Sun May 14 23:02
Plan:
Thu Sep 29 17:33:39 1994
M&M validity: 0  Coke validity: 0  (e.g. da interface is down, sorry!)
Exact change required for coke machine.
    M & M                      Buttons
   /-----\            C: CCCCCCCCCCCC...........
   |     |         C: CCCCCC......    D: CCCCCC......
   |**   |         C: CCCCCC......    D: CCCCCC......
   |*****|         C: CCCCCC......    D: CCCCCC......
   |*****|                            C: CCCCCC......
   \-----/                            S: CCCCCC......
      |          Key:
      |            0 = warm;  9 = 90% cold;  C = cold;   . = empty
      |            Leftmost soda/pop will be dispensed next
   ---^---
```

Vá se acostumando, essa é a cara pecezista da Internet. Botãozinho, fotinho, filminho e corzinha só no WWW

Você é curioso? Quer saber se o Al Gore já leu sua mensagem? Quer ver quando o Fidel surfou na Internet pela última vez? Então o programa para você é o Finger.

O Finger permite que você obtenha informações sobre os usuários da Internet e também ofereça informações a seu respeito. A resposta padrão a um pedido de Finger inclui o nome completo do usuário, a última vez em que ele usou sua conta e se ele recebeu algum *e-mail* desde então.

Se você tem uma conta em servidor UNIX, basta dar o comando: *finger endereço-de-e-mail*. Para saber quais usuários estão usando um servidor, use o endereço da máquina precedido de um @. Se você é um dos agraciados com uma conexão TCP-IP pode usar o Finger 1.5 do Peter Lewis, que implementa toda a funcionalidade do Finger com uma interface mais elegante (se sua conexão for SLIP ou PPP, você só poderá ser "fingado" enquanto estiver na rede).

Além das informações básicas, o Finger permite que você disponibilize um arquivo de texto contendo qualquer tipo de informação que considere adequada: seu endereço e telefone, uma poesia que você escreveu, informações sobre sua empresa, etc. Este arquivo é conhecido como *plan*. Para quem tem conta em servidor Unix basta criar um arquivo texto chamado *.plan* em sua área pessoal para que todos que venham a dar um Finger em sua conta recebam o arquivo.

Algumas pessoas e instituições têm *plans* interessantes e curiosos, experimente esses:

coke@cs.cmu.edu - A máquina de Coca-Cola da Internet. Veja quantas latas de cada tipo de refrigerante estão disponíveis (e quais estão mais geladas) na máquina instalada no departamento de ciências da computação da Universidade de Carnegie-Mellon.

solar@xi.uleth.ca - Para saber o que aconteceu no Sol hoje.

quake@geophys.washington.edu - Localização e magnitude dos terremotos mais recentes ao redor do mundo.

nasanews@space.mit.edu - Eventos do dia na NASA, com a situação de suas principais missões. Saiba o que acontece com a Voyager, a missão Galileo, o telescópio Hubble e o as novidades da Space Shuttle.

copi@oddjob.uchicago.edu - Informações de almanaque sobre o dia de hoje: data em vários calendários, quantos dias faltam até o natal, nascimentos e mortes de personagens célebres, eventos históricos.

CAIO BARRA COSTA
Conselheiro editorial da MACMANIA e diretor da Cabaret Voltaire onde desenvolve projetos de multimídia interativa.

MACMANÍACOS NA INTERNET

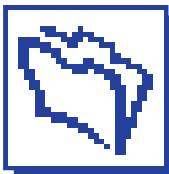
O Ibase/Alternex, serviço provedor de acesso à Internet operado pelo Ibase (Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas), no Rio de Janeiro, acaba de viabilizar uma Mail List, para todos os usuários e interessados em Macintosh e outros produtos da Apple. Ela será levada inteiramente em português, com exceção de algumas coletas de material por parte de seus membros. Um dos objetivos da lista, que já funciona desde o dia 11 de maio, é informar sobre o uso da Internet aos usuários de Mac brasileiros, carentes de informações a respeito. Para inscrever-se, mande uma mensagem para *majordomo@ax. apc.org* com o conteúdo "subscribe tribo-mac-l" (sem as aspas). Qualquer dúvida, você pode enviar uma mensagem para: pdoria@ax. ibase. org.br.

O Ibase tem sido uma das principais vias de acesso à Internet nestes tempos bicudos e por isso mesmo já está pedindo água. Vários leitores já vinham reclamando do serviço, principalmente quanto à falta de informações para usuários de Mac interessados em saber como acessar a rede. Vamos ver se a coisa decola com a Tribo-Mac no ar.

Ibase/Alternex: (021) 286-0348

O PEQUENO HACKER

QUE HORAS SÃO?

Esta é para quem está no Filemaker Pro e quer saber as horas (ou colocar a hora certa em um campo determinado). Clique no campo e dê Command-ponto e vírgula *(⌘-;)*.

AINDA O LAUNCHER

Muitos não sabem, mas o Update 1.0 do System 7.5 traz uma nova versão do Control Panel Launcher. Ele é uma versão melhorada desde sua aparição no novo Mac OS. Entre suas novas funções, está uma espécie de "drag & drop", ou seja, se você deseja incluir algum programa, arquivo ou pasta, é só arrastar sobre a janela do Launcher, que ele cria um alias e automaticamente fica armazenado na pasta de itens do Launcher no System. Para fazer o inverso, ou seja, tirar algo, é só clicar no item segurando a tecla option e arrastá-lo para fora.

Você pode também criar "settings" do Launcher. Basta criar uma pasta com aliases dos arquivos e pastas que você usa constantemente, colocar uma bola preta no início do nome e arrastá-la para a pasta Launcher Itens no System Folder.

Imediatamente a pasta aparecerá no Launcher na forma de um botão. É só clicá-lo para que todos os itens da pasta apareçam no Launcher. Você pode criar até oito botões de settings. E para ir direto até a pasta sem ter que abrir o System Folder, é só clicar sobre o botão segurando a tecla *Option*.

Caso você esteja cansado dos fundos default, há uma maneira de alterá-los. Abra uma cópia do Launcher no ResEdit e procure o resource de nome "PAT". Você verá dois outros resources ,um de número -4048 e outro -4047. Abra-os e preencha todo quadrado de preto usando uma pattern "cheia" ou procure criar uma nova que lhe agrade mais, aí é só gravar as suas modificações e abrir o Launcher. Você logo verá a diferença.

Christiano Vilhena - São Paulo

Inauguramos aqui uma nova seção com dicas para aqueles que querem começar a se aventurar pelas entranhas do Macintosh, mas ainda não têm coragem suficiente para mexer com o System, o Finder e outros arquivos perigosos. Lembre-se que o ResEdit é um programa poderoso e você pode inadvertidamente danificar o arquivo que você está modificando. Altere sempre uma cópia, nunca o original.

ROUBANDO SONS DE PROGRAMAS

Truiimm, platz, fréém, bzóim, vruummm, cliclók, tshiull, ioou, turiruriru, agora tudo isso é seu

Uma das maiores e mais simples diversões do Mac é criar novos sons de alerta. E um dos jeitos mais fáceis de se fazer isso, é pegar um som já pronto, incluído dentro de um joguinho. Existem programas como o SoundEdit Pro, da Macromedia, que permitem extrair o som de programas. Mas há uma maneira de fazer isso com o ResEdit. Veja como:

1-Na janela de *Open* do ResEdit, escolha o programa que você quer abrir.

2-Abra a resource snd.

3-Escolha um item da lista e escolha Try Sound *(⌘-T)* no menu snd para ouvir o som. Quando gostar de algum dê.Copy *(⌘-C)*.

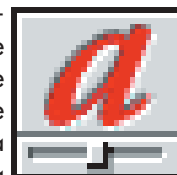
4-Abra o Control Panel Sound e dê Paste *(⌘-V)*.

5-Dê um nome para o seu novo som.

QUICKTAKE

Se você está utilizando fotos tiradas com uma QuickTake em um programa de editoração, não as salve em formato PICT QuickTake ou em outros formatos PICT comprimidos. Eles usam um sistema de compressão que retarda o posicionamento na página e a impressão dessas imagens. Procure utilizar o formato TIFF.

ATM CACHE

Se você já tentou de tudo e não consegue fazer com que determinada fonte saia na sua impressora laser, experimente aumentar o cache size do Control Panel Adobe Type Manager.

Mande sua dica para a seção SIMPATIPS. Se ela for aprovada e publicada, você receberá uma exclusiva camiseta da *MACMANIA*.

APPLE COMPUTER BRASIL LTDA.

Apple se instala no Brasil e promete recuperar o tempo perdido

Agora é oficial! Apple Computer Brasil Ltda. Registrado em cartório, com firma reconhecida e tudo mais. O registro foi feito no dia 15 de maio último e anunciado pelos diretores de Desenvolvimento de Negócios da Apple, Ian Adam e David Jones na abertura do New Media Forum, evento sobre multimídia patrocinado pela empresa.

"Nossa meta é atingir no Brasil a média de mercado que temos no mundo, em torno de 12%, nos próximos cinco anos", disse Jones. Para atingir esse objetivo, a Apple pretende começar uma agressiva campanha de marketing a partir de julho (sim, com comerciais de TV), para criar a imagem do Macintosh no Brasil. Não se falou em números, mas foi assegurado que serão gastos "muitos milhões de dólares na campanha".

Outra novidade é que a distribuição não será mais exclusividade da CompuSource. A idéia da Apple é ampliar o número de revendas oficiais de Mac no Brasil e aumentar sua competitividade com promoções especiais e com a concorrência entre distribuidoras. Não se falou também em quais distribuidoras passariam a operar no país, mas já se sabe que dois gigantes atacadistas de informática (que trabalham com a Apple nos EUA), a Ingram Micro e a Merisel, estão instalados no Brasil há algum tempo, mas ainda não disseram a que vieram.

A distribuição e o estoque de peças e componentes de produtos Apple no Brasil ficarão aos cuidados da Kodak, em um acordo semelhante ao que as duas empresas tem no México. A Kodak será responsável pela importação das peças e componentes, que serão repassadas às assistências técnicas. Com isso espera-se acabar com o problema de espera de um a dois meses para conserto de um equipamento. A Kodak vai poder trazer qualquer peça que não esteja em seu estoque por DHL, demorando no máximo 24 horas.

Quem esperava que a Apple fosse se instalar em uma torre de seis cores na avenida Paulista pode tirar o cavalinho da chuva. "A Apple não tem a tradição de investir em grandes operações e infraestrutura. Até o final do ano deveremos ter no máximo quarenta funcionários no Brasil", diz Ian Adam. "Nossa estratégia é a de alavancar empresas locais que, em seu conjunto, podem vir a faturar tanto ou até mais que a própria Apple". A futura sede brasileira da Apple, no entanto, não deverá ter nada de modesto. Até o fechamento desta edição, a empresa estava em negociações para alugar uma mansão em São Paulo, ao lado do parque Ibirapuera.

João Quaresma

Se a sede da Apple do Brasil for numa casa muito parecida com essa, lembre-se que você viu aqui antes

A largada da Apple no Brasil deverá se dar durante a Fenasoft, onde a empresa terá um dos maiores estandes da feira, com quase 500 metros quadrados, palestras com especialistas internacionais e dezenas de Power Macs para quem quiser conhecer o Mac sentar e começar a mexer. O Performa 630 deverá ser o carro chefe das promoções, devendo ser vendido a um preço de fazer qualquer um desistir do seu Compaq, de R$ 2.000 (versão 8/250) a R$ 2.600 (com CD-ROM). Um *bundle* matador também está sendo preparado, com dezenas de softwares comerciais (a maioria em português) capazes de tornar qualquer Mac em uma ferramenta de produtividade assim que for ligado na tomada. Aliás, a idéia é essa. Como nos estandes pecezistas, quem quiser levar seu Mac poderá sair da Fenasoft carregando-o debaixo do braço.

Como não podia deixar de ser, a possibilidade de se fabricar Macintoshes no Brasil ainda é o que sempre foi…uma possibilidade. Segundo David Jones, estão sendo feitos estudos e a idéia é interessante, principalmente quando se pensa nas oportunidades que aparecerão com a ampliação do Mercosul. Para ele, é mais provável que a Apple venha a fabricar Macs por aqui do que licenciar alguma empresa para fazer clones brasileiros. "A política da Apple é permitir clones apenas em mercados onde ela mesma não tem interesse, o que não é o caso do Brasil. Não fazemos licenciamento à toa".

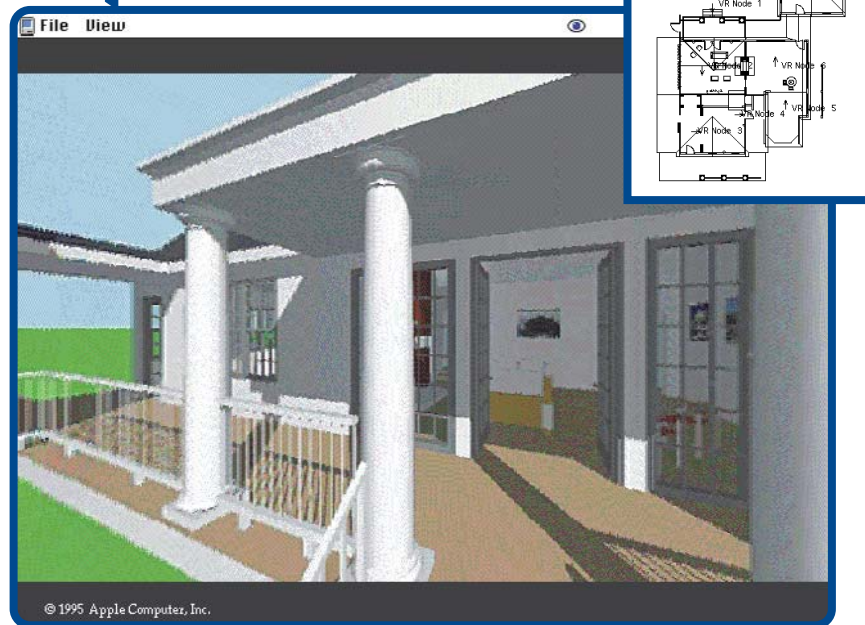
Pintando na Internet

Van Goghs e Picassos virtuais já podem ir preparando sua cybervernissage. O Painter 3.1, nova versão do programa de pintura da Fractal Design, trará recursos para usuários que queiram colocar imagens em páginas de WWW (World Wide Web), permitindo salvar arquivos em formatos GIF e JPEG, dois formatos gráficos utilizados largamente na Net. O novo Painter traz tantas novidades que a Fractal podia muito bem ter pulado para a versão 4.0 que ninguém iria notar. Entre as principais mudanças estão:

- Compatibilidade total com os layers do Photoshop 3.0.
- Múltiplos undos (até 32)
- Make Fractal Pattern – ferramenta para a criação de padrões fractais
- Controle visual das fontes de luz na janela de Apply Surface Texture

Tudo isso por apenas US$ 12,95! Esse é o preço do upgrade da versão 3.0.

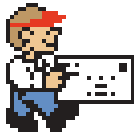
Transcenda os limites do papel, descubra novos horizontes, jogue sua obra na Net

Arquitetura Virtual

Agora ficou mais fácil levar os clientes para passear dentro dos seus projetos

A Graphisoft anunciou que seu programa de arquitetura ArchiCAD (ver MACMANIA #7) será o primeiro software a permitir a produção de filmes de QuickTime VR, tecnologia da Apple que permite a navegação em 360° em ambientes virtuais. Com o ArchiCAD 4.55, os usuários poderão transformar seus projetos em um filme QuickTime VR, utilizando todos os pontos-de-vista, renderizações e efeitos especiais disponíveis no programa. Os filmes poderão ser vistos em qualquer Mac ou PC equipados com o QuickTime 2.0. Além das vantagens óbvias como ferramenta para convencer potenciais clientes ou compradores, o QuickTime VR apresenta outra: é incrivelmente compacto. Uma cena de uma sala totalmente renderizada em formato VR a 320 x 240 pixels ocupa cerca de 160Kb. O ArchiCAD é vendido no Brasil pela **Caps:** (011) 505-1699.

Lousa Eletrônica

Um professor antenado tem que ter um treco desses

A Magnetoplan está trazendo para o Brasil um periférico no mínimo curioso. O Softboard é um quadro branco de 1,40m x 1m que pode ser ligado ao Mac pela porta serial. Tudo o que é escrito ou desenhado no quadro aparece na tela do micro, reproduzindo inclusive as cores utilizadas (há quatro marcadores especiais nas cores preto, vermelho, verde e azul). O sistema utiliza raios infravermelhos para escanear a tela e passar para o Mac a posição dos marcadores, transmitindo as mensagens escritas em tempo real. Uma espécie de tablet gigante, idealizado para comunicação interna de empresas (as mensagens podem ser enviadas por rede) ou para cursos e seminários. As imagens podem ser salvas em formato PICT para edição posterior. O Softboard custa R$ 14.400, mas, segundo a Magnetoplan, este preço é passível de negociação. **Magnetoplan:** (011) 288-0099.

FAXSTF 3.1 x FAX PRO 1.5.1

Dois programas de fax que prometem muito mas não dão conta do recado

O FaxSTF, da STF Technologies, se autoproclama "o mais completo e difundido" software de transmissão e recepção de fax para Macs. Já a Delrina aposta na supremacia do Winfax no ambiente Windows para repetir o sucesso com o Fax PRO. Uma comparação entre os dois poderia ser anunciada como mais uma "luta do século" entre pesos-pesados, só que o resultado decepciona: empate, por nocaute técnico dos dois contendores.

Software de fax é provavelmente a principal causa de muitos usuários acreditarem na existência de "vida" em computadores. São tão cheios de manhas para funcionar, que fazem até o mais radical ateu colecionar rezas e mandingas, para ver se consegue reproduzir em sua casa as operações anunciadas pelos fabricantes.

Antes de testar estas novas versões dos dois softwares (a 3.1 do FaxSTF e a 1.5.1 do Fax PRO) já sabia que eles eram bombardeados pesadamente pelos frequentadores do Super BBS e do Capslink. "Lixo" era o adjetivo mais leve que se encontrava nas mensagens.

As críticas se referem principalmente à capacidade dos dois de receberem faxes. E, efetivamente pude comprová-las: embora não tenha tido problemas em mandar faxes, não consegui receber com nenhum dos dois, em diversas tentativas, com várias máquinas diferentes. A humilhação definitiva ficou para o Fax PRO: não conseguiu completar uma ligação vinda de outro Mac com o Fax PRO.

Um grande atrativo, tanto para o Fax PRO quanto para o FaxSTF, é que eles trazem em seu pacote programas de OCR (*optical character recognition*, que transformam a imagem recebida de um fax em texto editável). Mas no teste, os dois falharam miseravelmente: tantos erros que quase não dava para se entender o significado das palavras. Nenhum dos dois conseguiram também, identificar os acentos característicos da língua que cunhou os termos "xburguer" e "cópidesqui". Para falar um pouco das vantagens, os dois constroem imagens com 16 tons de cinza, com uma qualidade boa (considerando-se que é um fax e que está sujeito às péssimas linhas telefônicas brasileiras). Podem também combinar vários faxes em um único documento, têm agendas múltiplas de telefones (importam agendas de outros programas) e exportam os faxes como imagens TIFF ou PICT. Tanto transmitem faxes de dentro de qualquer aplicativo (como Word, PageMaker etc.), como dão a opção de se mandar curtas mensagens sem ser necessário abrir qualquer um desses programas. Também possibilitam a criação de páginas com tamanhos ao gosto do freguês.

O Fax Pro apresenta mais opções, como um monitor para o modem

A velocidade máxima de transmissão dos dois é de 14400 bps, embora com o Geoport Telecom Adapter, da Apple, só funcionem em até 9600. O FaxSTF diz que suporta totalmente o AppleTalk Remote Access e que em breve estará sendo compatível com QuickDraw GX. O Fax PRO afirma ser o único com suporte completo ao Communications ToolBox da Apple.

A instalação do Fax PRO é bastante simples e tem um recurso admirável, que deveria ser incorporado por todos os softwares: ao ser instalado, ele diz quais arquivos está colocando e aonde em sua máquina. Também informa quais *inits* vão entrar em conflito com o novo programa e os realoca para um novo folder. São apenas dois disquetes que, se totalmente instalados, ocupam quase 5 megas no hard disk. Já o FaxSTF vem em cinco disquetes e toma mais de 7 megas (tudo isso para um programa de fax?). A seu favor, pode se dizer que oferece no pacote um programa de terminal de comunicações (Comm), bem como o Novaterm, que permite conexões com BBSs como o MacBBS, por exemplo. Mas mesmo que estes opcionais sejam dispensados, o FaxSTF vai continuar gordo e maior que o Fax PRO.

É difícil escolher entre um dos dois. Ambos não deram conta do recado 100%. O Fax PRO ocupa menos espaço no hard disk, mas custa mais. No final das contas, a minha decisão foi desinstalar os dois do meu PowerMac. Vou ficar com o Express Fax que veio junto com o Geoport, que apesar de não ter tantos penduricalhos, é mais confiável e ocupa muuuuito menos espaço no hard disk. Para quem não tem nada, o melhor é experimentar algum shareware. Se tivesse mesmo que gastar mais de cem dólares para comprar um dos dois, também pensaria bastante, se não seria o caso de investir mais uns US$ 200 e comprar logo um modelo barato de alguma máquina de fax, que não tem os inconvenientes de ter que se deixar o computador ligado o tempo todo e não briga com a secretária eletrônica, além de poupar frustrações em macmaníacos.

A interface do FaxSTF é bastante simples e integrada ao sistema

VITOR PAOLOZZI

FAX STF 3.1
STF Technologies, Inc.:
Tel.: 816 463-2021 Fax: 816 463-7958
Configuração: Macintosh 68020, 4 Mb de RAM (5 Mb for OCR), System 7.0 ou superior
Preço: US$ 99.

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

FAX PRO 1.5.1
Delrina Corporation:
Tel.: 416 441-3676 Fax: 416 441-0333
Configuração: RAM 4 Mb (mais 4 Mb para OCR), System 7.0 ou posterior
Preço: US$ 129.

Intuitividade:
Interface:
Poder:
Custo/Benefício:

DABBLER 1.0

Uma alternativa boa e barata para quem quer pintar e desenhar no Mac

A primeira impressão ao abrir o Dabbler e começar a desenhar, é que estamos diante de um tipo de Kid Pix para adultos. As ferramentas de desenho produzem sons agregados às suas funções e o som gerado vai se alterando à medida que se desenha mais ou menos rápido, trazendo um pouco de realismo ao ato de pintar.

O Dabbler tem seus menus organizados em "gavetas" *pull down* que quando abertas, com um som característico, revelam suas ferramentas de desenho como: pincéis, lápis, crayon, carvão etc., papéis texturizados, paleta de cores com várias opções, inclusive com controles deslizantes para escolher tonalidades de cor. O Dabbler, infelizmente, não permite a escolha de cores através de sistema Pantone,

Essas gavetinhas parecem coisa de software infantil, mas prometem ser o novo hype das interfaces

Realismo esse que, enquanto se avança em suas funções, vai se confirmando, aliado à uma maneira natural de usar as diferentes ferramentas de pintura. Tanto o Dabbler como o Painter, ambos fabricados pela Fractal Design, procuram fornecer ao usuário a possibilidade de fazer pintura digital de forma semelhante aos métodos tradicionais.
Com uma interface muito simpática e simplificada, se comparada com o seu irmão mais velho o Painter, o Dabbler coloca nas mãos do usuário a possibilidade de desenvolver trabalhos artísticos, com uma curva de aprendizado mais confortável para o artista criativo. Requisito essencial para se pilotar programas de pintura.

process colors ou outro método que não seja pelas cores da paleta mostradas pelo monitor.
Como a maioria dos recursos do aplicativo se encontra nas gavetas, o menu possui apenas cinco itens, entre eles uma ferramenta de zoom que vai de 8,3% a 1.200%. Os formatos disponíveis para salvar arquivos são: RIFF, TIFF, PICT, Photoshop 2.5 e 2.0, BMP, PCX e TARGA. O único problema é que o programa só salva imagens a 72 dpi, o que o invalida para muitos usos em editoração eletrônica.
Um dos recursos interessantes do Dabbler é a possibilidade de utilizar os plug-ins do Photoshop, disponibilizando os efeitos especiais conseguidos através dos conhecidos filtros do programa da Adobe, e de fazer scans a partir do software.

Outro, são as aulas de desenho online. Essas "lições" são desenhos que vão sendo feitos passo-a-passo, a partir de um modelo escolhido entre 14 opções disponíveis, com temas que vão de casas e frutas a animais diversos.
Para contracenar com a interatividade e facilidade de trabalhar com o Dabbler, entram em cena as necessidades de hardware um pouco exigentes para rodar o programa. Além das já conhecidas necessidades de velocidade, RAM e espaço em disco para rodar aplicativos de desenho e pintura, o Dabbler logo de cara diz que prefere trabalhar com milhões de cores. Se o hardware permitir, a troca de resolução é feita pelo próprio programa. O usuário deve estar preparado para dispor de pelo menos 5Mb de RAM para rodar o aplicativo. O Dabbler vem em versão *fat binary*, isto é, roda nativo tanto em Power Macs quanto em Macs 680x0.

FIQUE LIGADO!

Plug-ins - Programas ou filtros que podem ser adicionados à interface de outro programa, acrescentando-lhe novas funções. Plug-in é a denominação da Adobe, equivalente às XTensions do QuarkXPress, aos Adittions do PageMaker e aos Xtras do FreeHand 5.0.
Pull Down - Menus onde você clica em uma palavra ou ícone para fazer aparecer uma lista de opções abaixo dela, como no menu do Finder.

ANTONIO CARLOS WERNECK (X6)
Designer gráfico, presta serviços de consultoria e treinamento em softwares de editoração eletrônica.

DABBLER 1.0
ArtCad: (011) 279-3988
Configuração: Mac 680x0 ou Power Mac, 5Mb de RAM e 13Mb livres no hard disk
Preço: US$ 99,00.

Intuitividade: ■■■■
Interface: ■■■
Poder: ■■■
Custo/Benefício: ■■■■

WORDPERFECT 3.1

O processador de texto que veio para tentar desbancar o Microsoft Word

A guerra entre os processadores de texto para o Mac esquentou alguns graus depois da chegada do WordPerfect 3.1 ao mercado. O Microsoft Word sempre foi o líder inconteste entre os processadores de texto, tanto no Mac como no PC. Mas para os usuários de Mac, a coisa sempre foi um pouco pior. A Microsoft sempre fez questão de que seus produtos fossem "um pedacinho de Windows dentro do Mac", o que pode não significar nada para alguns, mas também pode irritar profundamente os macmaníacos mais xenófobos. Por exemplo: só a partir da versão 5.0 que o -A - no Word deixou de ser a função Again para significar Select All, como em todos os outros softwares para Macintosh.

A WordPerfect (comprada recentemente pela Novell) resolveu ir na direção diametralmente oposta e trazer para seus softwares toda a bagagem tecnológica desenvolvida pela Apple. O WordPerfect foi um dos primeiros programas a ser acelerado para o Power Mac e o primeiro processador de texto compatível com Drag & Drop, QuickDraw GX e PowerTalk. A nova versão também usa extensamente macros de AppleScript, além de contar com um help online baseado no AppleGuide.

Barras de ferramentas organizadas por temas tornam o WordPerfect bastante produtivo

A LUZ NO FIM DO TÚNEL

Se você é daqueles que (como eu) experimentaram o Word 6.0 e não gostaram, pode respirar aliviado. O WordPerfect é a luz no fim do seu túnel. O programa ocupa no máximo 9Mb de disco (com corretor ortográfico, templates e uma coleção de fontes instaladas) contra mais de 15Mb do Word. Exige também menos RAM (2Mb dá pra trabalhar) e é mais rápido. Em contrapartida, o WP não possui toda a parafernália de recursos do Word, como Wizards, revisões e 100 níveis de *undo* (possui apenas 1), mas tem tudo o que um bom processador de texto precisa ter. E até um pouco mais.

As diferenças começam pela interface. Ao invés de uma montanha de palettes e barras flutuantes, o WordPerfect possui apenas uma barra com sete botões (oito, se você tem o PowerTalk instalado). Cada botão liga uma barra de ferramentas organizadas por funções (ruler, layout, font, styles, table, list e merge). Você escolhe a barra que quer usar de acordo com o trabalho que está executando. Tudo muito bem organizado e intuitivo. Como um bom programa de Mac deve ser.

O WordPerfect 3.1 incorporou também o Grammatik, corretor ortográfico muito útil para quem costuma escrever textos em inglês. Além de corrigir erros de ortografia, o Grammatik dá sugestões de estilo de acordo com o objetivo do texto (ficção, jornalismo ou carta comercial, por exemplo). O QuickCorrect corrige automaticamente erros mais comuns, como espaços duplos e frases começando com minúsculas. Permite também que frases e nomes que são frequentemente digitados sejam abreviados. Durante este artigo, por exemplo, eu só precisei escrever WP para fazer aparecer o nome WordPerfect. Só duas funções me decepcionaram: o Word Count (contagem de palavras) só funciona no texto inteiro, não conta textos selecionados e a tela não pode ser dividida em duas como no Word, recurso que facilita bastante a edição de textos.

O WordPerfect dá de dez no Microsoft Word quando se trata de fazer pequenos trabalhos de editoração. Ele tem um miniprograma de desenho onde você pode criar ilustrações PostScript simples, importar imagens em formato TIFF, PICT e EPS, agrupar objetos e criar caixas de texto. O WordPerfect tem três layers, que permitem que você posicione objetos atrás do texto (como uma marca d'água, por exemplo) ou sobre ele. A possibilidade de agrupar textos e objetos facilita bastante a editoração de newsletters e releases. Você pode criar

CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DE SOFTWARES
Intuitividade: Até onde você pode ir sem o manual.
Interface: A cara do programa. O jeito com que ele se comunica com o usuário.
Poder: O quanto o programa se aprofunda em sua função.
Diversão: Só para games, dispensa explicações.
Custo/Benefício: Veja aqui se o programa vale o quanto pesa.

até 24 colunas de tamanhos variáveis onde pode-se digitar o texto corrido (como em colunas de jornal) ou em paralelo, como em um roteiro de cinema ou lista de inventário.
O WordPerfect conta também com um poderoso editor de equações para quem costuma trabalhar com fórmulas matemáticas e trabalhos científicos e pode gerar tabelas com algumas funções matemáticas, como Sum e Average. A criação e edição de tabelas é feita quase totalmente através da barra de ferramentas, de forma intuitiva e muito simples.
Quem teme problemas de compatibilidade com o Word ou com outras plataformas pode se tranquilizar. Você pode salvar textos em formato Word 4.0/5.0, além de todas as versões anteriores do WordPerfect, RTF e XTND Export (que permite que os textos sejam abertos no ClarisWorks e no MacWrite).
Além disso, o WordPerfect é um dos programas mais multiplataforma que já apareceram, com versões para Windows, OS/2 e Next.
Em resumo, se você não tem máquina suficiente para rodar satisfatoriamente o Word 6.0, ou se você simplesmente está cansado de olhar para a interface da Microsoft, tenha certeza que já existe uma boa opção. E ainda existe o boato (não confirmado pela Novell até o fechamento desta edição) que estaria sendo preparada a versão Mac em português do programa. Se isso ocorrer, será um grande ponto a favor do WordPerfect. E a Microsoft terá que correr atrás do prejuízo.

HEINAR MARACY

WORDPERFECT 3.1
Globalnet:
(011) 287-0099
Configuração: Mac Plus ou superior, 2Mb de RAM, System 6.0 ou posterior
Preço: R$ 130,00

Intuitividade: ■■■
Interface: ■■■■
Poder: ■■■■
Custo/Benefício: ■■■■

WORDPERFECT 3.1

O processador de texto que veio para tentar desbancar o Microsoft Word

Por Heinar Maracy

A guerra entre os processadores de texto para o Mac esquentou alguns graus depois da chegada do WordPerfect 3.1 ao mercado. O Microsoft Word sempre foi o líder inconteste entre os processadores de texto, tanto no Mac como no PC. Mas para os usuários de Mac, a coisa sempre foi um pouco pior. A Microsoft sempre fez questão de que seus produtos fossem "um pedacinho de Windows dentro do Mac", o que pode não significar nada para alguns, mas também pode

Caixas de Texto dão aquele toque profiçal

A LUZ NO FIM DO TÚNEL

Se você é daqueles que (como eu) experimentaram o Word 6.0 e não gostaram, pode respirar aliviado. O WordPerfect é a luz no fim do seu túnel. O programa ocupa no máximo 9Mb de disco (com corretor ortográfico, templates e uma coleção de fontes instaladas) contra mais de 15Mb do Word. Exige também menos RAM (2Mb dá pra trabalhar) e é mais rápido. Em contrapartida, o WP não possui toda a parafernália de recursos do Word, como Wizards, revisões e 100 níveis de undo

Uma das vantagens em relação ao Microsoft Word: maior facilidade para fazer layouts simples

APPLE NO BRASIL: O QUE PENSAM OS USUÁRIOS

Resolvemos fazer uma coluna Ombudsmac diferente. Demos uma rodada entre os BBSs de Mac perguntando quais suas esperanças, dúvidas e frustrações em relação à Apple e sua chegada ao Brasil. O resultado está aqui:

"Na minha opinião, a Apple no Brasil precisa ser agressiva, com a mentalidade típica de quem sabe e conhece que o Macintosh é de longe o melhor computador do mundo. Tem a melhor plataforma de trabalho, a melhor interface e a melhor tecnologia. A Apple sempre tem "cartas na manga" que quando tira, todo o mundo da computação estremece!!!
Precisa ser estratégica. Se a Apple realmente puder ter pelo menos uma montadora de Macintoshes no Brasil, em Manaus, temos toda a chance de engolir o mercado. Para isso é muito importante bom preço e bom marketing mostrado na TV, como a IBM está fazendo atualmente. Só que realmente fazendo o brasileiro saber que ele não precisa saber "computês" para trabalhar com um computador.
Creio também que a estratégia de cursos especiais como a CompuSource fez não deve ser interrompida. Mas com certeza a campanha de marketing teria que ser TODA ELA revisada e mudada. Não temos que usar os PCs como trampolins.
O Mac é melhor, muito mais fácil e gostoso de usar, e isso irá vendê-lo no Brasil!!!"
Irineu de Carli Júnior

"Pelas histórias que conheço da Apple nos EUA, eu não espero muita coisa. Agora, a entrada dos clones no Brasil, aí sim, vamo vê se a cambada toma vergonha na cara e trata nós loucos (patrocinadores oficiais, vendedores oficiais e únicos a dar uma força para essas máquinas no nosso mercado de informática) um pouquinho melhor."
Plinio de Queiroz

"O Meu primeiro pedido é meio manjado (por favor, não pulem em cima de mim!)
[1] mas... será que dava para dar uma sondada no Steve Jobs? De repente ele gostaria de voltar.
[2] Tira o logo da IBM no comercial das freiras eslovacas... please! Ele é bom demais!
[3] Bola uns comerciais hiper maneiros do tipo que a Apple fazia há uns anos.
[4] Assistência técnica!!!!!!!!!!!!!!!
E um beijo para a mamãe, para o papai, para a Francesinha e para a Malu Mader."
Pedro R. Doria

"A Apple chega no Brasil... ótimo! Mas esperamos que chegue como chegou a Compaq e a Microsoft... com prédios na região da Berrini, suporte ao usuário, BBS, etc. O que eu gostaria de ver da Apple no Brasil:

- E-World.
- Mais evangelização e mais "Solution Provider" e "Solution Builder", como da Microsoft.
- Propaganda agressiva, como a feita nos EUA.
- Manufatura (ou Robofatura?) de hardware por aqui.
- Reforçar a atuação no mercado de DTP com congressos, seminários e associações.
- Estratégia para abocanhar o mercado de 3D, que praticamente não existe por aqui, sendo que o PowerPC é uma excelente plataforma para tal.
- Presença nas feiras de informática em estandes maiores que o da IBM, com grande variedade de produtos pronta-entrega e a preços competitivos.
- Estratégia de marketing e suporte agressivo para o mercado corporativo (estimulando redes de Mac com PowerTalk como solução ideal para empresas) e idem para o usuário - que afinal de contas, é a pessoa mais importante, não como lucro, mas como formador de opinião.

É isso aí. Se tiver tudo isso, vou ser um Macmaníaco feliz."
Carlos E. Witte

"Propaganda agressiva da Apple nos EUA? Onde? Os caras são frouxos! Deixaram passar o bug dos Pentium sem falar nada! Ficam dizendo o que um punhado de boiolas têm em seus PowerBooks.
Ai, eu tenho a lista dos clubs gays mais descolados do Village no meu PB 540c.
Pelamadrugada!"
Muti Randolph

"Eu também tinha essa opinião sobre os filmes da Apple... eles bem que podiam ter se aproveitado dos bugs do Pentium e da calculadora do Windows. Daí outro dia, vi numa revista uma outra versão do porquê a Apple não compra essa briga: porque não tem o cacife necessário para competir no marketing com a Intel ou Microsoft. E se reparamos bem, é verdade, a concorrência se dá a nível de nobreza européia. O argumento é que essa não seria a hora certa de partir para a briga. Isso poderia se voltar de maneira muito pior para a Apple. Fica a regra "não mexa comigo que eu não mexo com você". 10% do mercado...
Eu acho que o comercial do PowerPC é legal prá cacete: "Power is to get things done while others are still thinking of it..."."
Carlos E. Witte